ONIMUSHA, O PRIMEIRO GRANDE CLÁSSICO DO PS2

PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

THE LEGEND OF DRAGOON
DETONADO
COM TODOS OS SIDE QUESTS E MAGIAS DRAGOON
3º e 4º CDs

NOVA CULTURAL

Nº 11
R$ 4,00

12722

1032 DICAS
33 JOGOS

PREVIEWS:
- ✓ SILENT HILL 2 (PS2)
- ✓ ONIMUSHA 2 (PS2)
- ✓ DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX
- ✓ EVOLVA (PS2)

FEAR EFFECT 2
DETONADO

ISSN 1517-6509

SONY COMEMORA O PRIMEIRO ANO DO PLAYSTATION 2

DATA ON

REVOLUÇÃO NOS GAMES. SÓ AQUI...

Net Perfect Zip Plus 240 Blocks Memory Card

Para PlayStation

Cartucho de Memória + todas as funções do Game Shark

- Bloco de memória controlado diretamente na tela.
- Ganhe vida infinita e personagens extras.
- Facilmente programável.
- 240 blocos de memória para salvar qualquer jogo de PSX.
- Compatível com qualquer PSX.

Net Perfect Color

FAÇA BACK-UP DE SEUS JOGOS DO GAME BOY COLOURS

Você armazena vários jogos em um só dispositivo.

- Capacidade de armazenamento de memória de 16 Mb ou 32 Mb.
- Função múltipla de jogos.
- Compacto, leve e prático.
- Engenhoso e com interface amigável.
- Moderno design azul transparente.

Link Box

Transfere os jogos armazenados no dispositivo Net Perfect Color para um computador, ou vice-versa. Administre o jogo em seu computador.

Sujeito a confirmação de estoque

Thunder Gun DVS-P&S 2000

Pistola para PlayStation. Arma de alta precisão.

CDR 12X - ISO 9002

CD'S GRAVÁVEIS COM MOTIVOS E FORMATOS DIVERSOS.

Novidade: CDs graváveis em formato de cartão de visita.
Junto com o cartão você entrega seu site ou uma apresentação para ser vista no computador off-line.

R. dos Gusmões, 310 - loja 11 - Santa Ifigênia - **Tel.: (11) 3333-3534**

Estamos cadastrando revendas em todo o Brasil

PlayStation MAGAZINE

Neste mês tem outra festa pra galera! Só que, desta vez, não é aniversário da *PSM*! Trata-se do primeiro ano de vida do PlayStation 2, o bambambã do mundo dos videogames hoje em dia. A Sony preparou uma superfesta para o aniversariante em sua sede de Tóquio, que está rolando desde fevereiro. Até o próximo dia 25, os caras que forem até lá poderão curtir as demos de alguns dos lançamentos mais radicais que estão pra estourar neste ano. Tem outro motivo de comemoração na parada! Quando o 128 bits foi lançado no dia 4 de março do ano passado, no Japão, a Sony não imaginava que, um ano depois, o principal concorrente do PlayStation 2, o Dreamcast, iria dar pra trás. Pois é, meus amigos! Vocês já devem estar sabendo que a Sega vai parar de produzir o Dreamcast no fim deste mês, não é? A novidade é que a Sega vai produzir jogos para o PlayStation 2 e prometeu emprestar à Sony a tecnologia do Dreamcast para resolver os problema de programação do 128 bits. Quando os concorrentes da Microsoft e da Nintendo botarem as manguinhas de fora lá pro segundo semestre, o PS 2 já vai estar com tudo dominado! As últimas notícias sobre esse assunto você pode conferir no Radar. Mas agora vamos falar sobre games! A edição está recheada de sucessos. Pra começar, a gente testou de cabo a rabo o jogaço Onimusha: Warlords, que já está com pinta de consagrar-se o primeiro clássico do PlayStation 2. Também detonamos em primeira mão a seqüência de Fear Effect, Retro Helix. A gente está mandando tudo de mão beijada pra você: solução de quebra-cabeças, senhas e dicas para detonar os chefes do game. Conforme o prometido, publicamos também a segunda parte do RPG The Legend of Dragoon. É isso aí! Esperem até o mês que vem e confiram o detonado de Breath of Fire IV, o segundo game mais requisitado em nosso site!

Capa 20

Detonamos em primeira mão Retrox Helix, seqüência do clássico Fear Effect. Confira todas as senhas e dicas fundamentais para você chegar ao fim de mais esse jogaço do PlayStation!

Radar 6

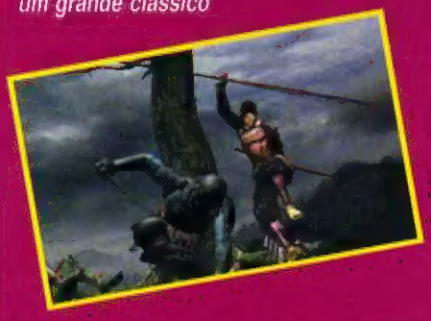
O PlayStation 2 está completando um ano de vida, e a Sony preparou uma superfesta para comemorar o sucesso do 128 bits, que vive seu grande momento com o fim do Dreamcast

Detonado 30

Na segunda parte do passo-a-passo do RPG The Legend of Dragoon, você vai encontrar a localização de todos os Side Quests e Stardusts do 3º e 4º CDs

Play 12

Depois de tanta expectativa, Onimusha: Warlords dá as caras no PlayStation 2 e é perfeito em todos os quesitos que compõem um grande clássico



Em Breve 8

Silent Hill 2 chega ao PlayStation 2 no segundo semestre deste ano, trazendo um clima de suspense e terror ainda mais intenso. Prepare seus nervos!

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix *13*
Fear Effect 2 *20*
Legend of Dragoon *30*
Persona 2 *17*
Vanishing Point *18*

PlayStation 2
Armored Core 2: Another Age *12*
Evolva *9*
Kengo Master of Bushido *16*
Monster Rancher 3 *12*
Nascar Heat *12*
Onimusha *12*
Onimusha 2 *9*
Silent Hill 2 *8*
Tokyo Xtreme Racer: Zero *12*

DICAS
PlayStation
Grand Tour Racing *44*
Lunar: Eternal Blue *43*
Nascar 2001 *42*
Ray Crisis: Series Termination *42*
Spyro: Year of the Dragon *42*
Syphon Filter 2 *44*
Vandal Hearts *43*
Vandal Hearts II *43*
Vigilante 8: Second Offense *46*
VMX Racing *46*
X2 *46*

PlayStation 2
Gradius III e IV *47*
Oni *46*
Wild Wild Racing *42*

Gameshark
PLAYSTATION
Chicken Run *48*
Crash Team Racing *49*
Dragon Ball GT: Final Bout (americano) *49*
Dragon Ball GT: Final Bout (japonês) *49*
Mega Man X5 (americano) *48*

Ilustração de Capa: Roko

PSM SOLUÇÃO

TOMB RAIDER V

Estou na fase Colosseum e não sei o que fazer depois de levantar o cilindro que fica sobre a pedra.

Adeilma Santos
São Gonçalo, RJ

• Nessa mesma sala, puxe a corda três vezes e corra para pegar o item que aparece no meio do cilindro. Para isso, pule pelas plataformas da direita bem rápido, antes que ele desapareça. Então combine tal item com o que está no começo da fase para destrancar uma porta.

Estou jogando Digimon World 2 e não consigo mais capturar os Digimons tipo vacina com os presentes da base do Agumon. O que eu devo fazer?

Bruno Piloto
São João da Barra, SP

• Bruno, você deve estar com o carro lotado! Lembre-se de que dá pra colocar, no máximo, quatro Digimons nele. Faça o seguinte: saia da fase, entre no menu (opção do meio na coluna da direita) e tire um monstrinho de seu Digibeatle!

No jogo Tony Hawk's Pro Skater 2, como eu faço para ter acesso aos Cheats?

Éverson Santana
Nova Gameleira, MG

• Vá até Options e selecione Cheats para visualizar os truques que você tem. Para destravá-los, é preciso terminar o jogo com os diferentes personagens.

Eu gostaria de saber como faço para ter os Epilogue Finales do jogo Resident Evil 3!

Patrick Farias
Curitiba, PR

• Patrick, você deverá terminar o jogo na dificuldade Hard. Como existem oito diferentes Epilogues, será preciso detonar o jogo oito vezes para conseguir todos eles.

Olá, pessoal da PSM! Nós precisamos de alguns códigos de Gameshark para o jogo Silent Hill.

Super Dicas Game Club
São Paulo, SP

• Aí vai, turma! Para conseguir vida infinita, o código é 300BA0BD 0040 / 800BA0BE 0006. E para ficar com munição infinita, digitem o código 800BA008 0001.

Eu queria alguns códigos de Gameshark para Digimon World 2.

Caio Chaves
Valinhos, SP

• Para conseguir dinheiro infinito, o código é 80050A88 E0FF / 80050A8A 05F5; para HP infinito, é 80050B7803E7; e para MP infinito, é 80050B7C 03E7. Falou, Caio?

Vocês poderiam me passar algumas dicas para a versão americana de Chrono Cross?

Richard Corrêa
Porto Belo, SC

• Aí vai uma dica para você enfrentar inimigos extras, beleza? Primeiro é preciso começar um novo jogo. Com o barco, vá até Bend of Time (uma ilha sem nome localizada a noroeste de Mabrelle, bem no meio do mapa) e fale com o monstrinho. Então corra em volta da sala três vezes, começando da parede, e enfrente os chefes de Chrono Trigger: Ozzie, Slash e Flea.

Me ajudem! Preciso de uma dica para o jogo Rockman X5!

Bruno Borborema
Foz do Iguaçu, PR

• Para pegar a armadura especial de Rockman, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ e ○. E para pegar a do personagem Zero, aperte ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑ e ○.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

VEJA QUEM FOI O SORTUDO QUE FATUROU A PISTOLA POINT BLANK!

Uau, galera! Mais do que nunca, a gente comprovou que a gatíssima Lara Croft é uma ótima fonte de inspiração para os fãs do PlayStation! Choveu carta na redação, e cada uma estava mais viajante do que a outra. Teve até um maluco que falou que nossa heroína virou mestre Pokémon depois do desabamento da pirâmide, no final de Tomb Raider IV. Ah! E um outro casou a gata com um faraó! Só que o mano que mais convenceu a galera da redação foi o Válter Santos Lima, de Sampa. É isso aí, mano! Você foi o grande sortudo que faturou a pistola Point Blank. Para os demais leitores, valeu mesmo a participação. Fiquem antenados, pois logo mais a gente descola outro superenigma pra vocês resolverem!

A Viagem do Vencedor:

"Lara Croft não morreu no desabamento da pirâmide, no final de Tomb Raider IV. Na verdade, ela estourou o silicone de um de seus seios no último salto. E, para não ser a musa de um peito só, Lara internou-se numa clínica de cirurgia plástica para restaurar seu maravilhoso silicone. Ainda bem!"

Válter Santos Lima
São Paulo, SP

A GALERA SOLTANDO OS BICHOS

A MÃE CONTRA O PSX

Em meio a tantos detonados e previews, estou aqui sem poder matar meu desejo de jogar. É que minha mãe me forçou a vender meu PlayStation. Como todo gamemaníaco, tentei argumentar, mas ela não me ouviu. Talvez vocês possam me ajudar! Peçam para ela me deixar comprar um PlayStation 2, vai? O nome da vítima é Avelino Gomes. O da mãe é Maria!

Avelino Gomes
Macaíba, RN

PSM: Ô, dona Maria! Deixa o mano brown comprar o PS 2, vai? A senhora também vai gostar!

BAJULAÇÃO NUNCA É DEMAIS!

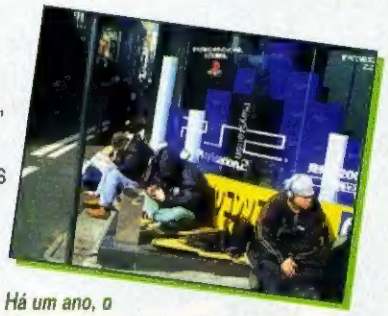
E aí, galera da ***PSM***! Sou o fã nº 1 da revista, e tenho todas desde o especial 10 da ***SGP***. Adorei a idéia de vocês fazerem uma revista própria, com um novo visual. A revista está animal! Bom galera, vocês também estão D+. Não mudem nada e, por favor, publiquem meu recado na minha revista preferida. Valeu!

Roberto da Silva Ursini
Santos, SP

PlayStation 2 faz

Para comemorar o primeiro ano de vida do 128 bits, a Sony preparou um megaevento em sua sede de Tóquio, em que os visitantes podem jogar demos de alguns dos lançamentos mais esperados do ano e assistir a vídeos feitos especialmente para a festa

No dia 4 de março, o PlayStation 2 completou seu primeiro ano de vida. Para comemorar o aniversário, a Sony Computer Entertainment está realizando desde o dia 24 de fevereiro um megaevento em sua sede de Tóquio, no Japão. Trata-se de uma espécie de feira aberta ao público, em que os visitantes podem jogar as demos de alguns dos jogos mais esperados do ano. Com exceção de *Z.O.E.*, os títulos que estão sendo exibidos na festa ainda são novidade (*confira a lista abaixo*). A Sony preparou também alguns filmes especiais para o evento, que deverá acontecer até o próximo dia 25. Agora você deve estar se perguntando: mas por que celebrar um ano de existência do PS 2? Bem, na verdade, a Sony está comemorando muito mais do que isso. A empresa está rindo à toa por causa da reviravolta que o mercado deu com o fim do Dreamcast. A decisão da Sega de abandonar a produção de seu console e empenhar-se exclusivamente no desenvolvimento de games deu à Sony uma oportunidade única de reinar sozinha e estabelecer o PlayStation 2 no mercado até a chegada dos novos concorrentes 128 bits. No Japão, a Sony já está dominando dois terços do mercado de consoles. Outro motivo de comemoração: a Sega fechou uma importante parceria com a Sony. Além de já estar produzindo games para o PS 2 (como *Virtua Fighter 4* e *Space Channel 5*), a Sega prometeu emprestar à Sony a tecnologia do Dreamcast para resolver os problemas de programação do 128 bits.



Há um ano, o lançamento do PS 2 no Japão provocou filas quilométricas na frente das lojas

- Biohazard Code: Veronica - Complete Version (Capcom)
- Gitaru-Man (Koei)
- Z.O.E. (Konami)
- ParaPara Paradise (Konami)
- World Soccer Winning Eleven 5 (Konami)
- Extermination (Sony)
- Grand Turismo 3 A-Spec (Sony)
- Densha de Go! 3: Commuting Version (Taito)
- Monster Farm (Tecmo)
- Let's Be a Pilot! 2 (Victor Interactive Software)

SUCESSO DESDE INÍCIO DE CARREIRA

Você se lembra do alvoroço que foi o lançamento do PlayStation 2 há um ano? Milhares de japoneses passaram a noite nas filas esperando as lojas abrirem para comprar o videogame mais moderno do mundo. Apesar de não ter sido o primeiro 128 bits da história – o PS 2 foi lançado depois do Dreamcast – o console da Sony trouxe muitas

aniversário!

novidades ao mercado. Além dos novos jogos, ele rodava também os do antigo PlayStation, aumentando a qualidade dos mesmos. Outra grande inovação era o DVD Player, que permitia que os jogadores vissem filmes em DVD no próprio console. A então recém-lançada maravilha tecnológica, que custava o equivalente a US$ 400, não durou muito tempo nas prateleiras. Em dois dias, o estoque havia acabado e, três semanas depois, uma nova remessa foi vendida em poucas horas. Tudo isso totalizou nada mais, nada menos, do que 1 milhão de vendas.

AS FILAS AMERICANAS

A versão americana do PlayStation 2 chegou às prateleiras com sete meses de atraso em relação à japonesa. Mas o resultado foi o mesmo: no dia 26 de outubro de 2000, os jogadores fizeram filas e filas para garantir um PS 2. As lojas americanas chegaram a abrir à 0h do dia 26 para atender o grande número de gamemaníacos acampados em suas portas. As principais vantagens do PS 2 americano foram o preço – US$ 100 mais barato – e a quantidade de jogos disponíveis no lançamento. Só que muita gente ficou frustrada, pois apenas a metade do número de consoles prometidos chegou à terra do Tio Sam, devido a um problema de produção. As 500 mil unidades não duraram nas lojas até o fim do primeiro dia, e a Sony prometeu entregar mais 100 mil consoles por semana até o final do ano. Pra tentar se redimir do fiasco e totalizar 3 milhões de PS 2 no território ianque, a Sony está relançando o console nos Estados Unidos agora em março. Com o apoio de grandes softhouses, como Square e Konami, e ótimos jogos programados para 2001 – muitos deles a ser lançados este mês –, a Sony pretende abocanhar a maior parte do mercado dos videogames.

Os 10 melhores jogos lançados no 1º ano do PS 2

Onimusha (Ação)
The Bouncer (Luta/RPG)
SSX (Esporte)
Tekken Tag Tournament (Luta)
Ridge Racer V (Corrida)
Dead or Alive 2: Hardcore (Luta)
Z.O.E. (Ação)
Unreal Tournament (Ação)
Armored Core 2 (Ação)
Rayman 2 Revolution (Ação)

FIQUE ESPERTO!

J-Phoenix é adiado

Os fãs do desenho japonês *J-Phoenix* vão ter de esperar um pouco mais para ver a série ganhar uma versão para PlayStation 2. O jogo, que era pra ser lançado em 26 de abril, foi adiado e não tem data de estréia definida. Só que também há uma boa notícia: os robôs do futuro game estão sendo desenhados por Kunio Ookawara, o cara responsável pela série Gundam.

Z.O.E. vai virar série de TV no Japão

O game da Konami *Zone of the Enders*, inspirado em desenhos animados japoneses como *Evangelion*, está prestes a ganhar sua própria versão para a televisão. Além de *Z.O.E. 2167 Idolo OVA*, um filme de animação programado para estrear em breve, o jogo vai ganhar uma nova série de desenhos animados em abril, chamada *Z.O.E. Dolores*. Por enquanto, os episódios só poderão ser assistidos pela TV Tokyo. Os personagens serão diferentes tanto do jogo como do longa-metragem, mas a ambientação e o estilo permanecerão os mesmos.

EA distribui jogos da Capcom na Europa

A Electronic Arts será a nova distribuidora européia dos produtos para PlayStation 2 da Capcom. Jogos como *Street Fighter EX3* e *Onimusha: Warlords* agora serão distribuídos pela Electronic Arts em todos os países europeus, exceto no Reino Unido. A Capcom já tem acordos com a Titus/Virgin e com a Eidos para a distribuição dos títulos de PlayStation e Dreamcast no mercado europeu. Já a Electronic Arts atualmente distribui na Europa produtos das empresas Novalogic, Fox e LucasArts, entre outras.

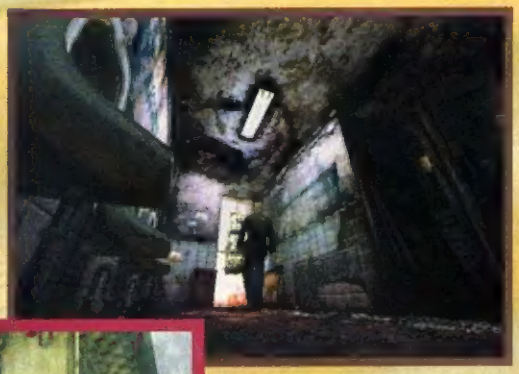
Silent Hill 2

KONAMI

Ação

•JAP

Disponível no 2º semestre



Silent Hill 2 é um dos jogos mais esperados da linha da Konami para este ano. Depois do sucesso da primeira versão, a série promete chegar ao PlayStation 2 arrasando. A seqüência vai levar você de volta à estranha e abandonada cidadezinha Silent Hill, mas a história e os personagens serão bastante diferentes. Seu personagem é um cara chamado James, que, três anos depois da morte da mulher, recebe uma misteriosa carta. A remetente é a própria falecida, chamando o marido a Silent Hill. Mesmo estando bem desconfiado, James acaba seguindo as instruções da carta. Quem já conhece a primeira aventura sabe que ele vai encontrar pela frente várias surpresas e enfrentar muitos perigos e monstros de arrepiar os cabelos. As duas versões, apesar de seguirem caminhos separados, vão se entrelaçar no decorrer da história. **Silent Hill 2** vai explicar alguns acontecimentos do primeiro game, embora muitos enigmas ainda permanecerão no ar. O que se sabe é que o clima de suspense e terror vai ficar ainda mais intenso do que antes. Graças aos excelentes recursos do PlayStation 2, os gráficos estarão mais realistas, e os cenários, ainda maiores. Já os personagens terão muito mais liberdade de movimentação para explorar as diferentes áreas da cidade. Prepare seus nervos para encarar mais essa grande aventura!

Onimusha 2

CAPCOM

Ação

•JAP

Sem data prevista de lançamento

A Capcom está confiante no sucesso de Onimusha. Mal o primeiro jogo mal foi lançado (*confira o teste dele na página 14 desta edição*) e a empresa já está trabalhando numa seqüência. Infelizmente, as fotos de **Onimusha 2** estão em preto e branco, pois foram tiradas do trailer que vem com o DVD de **Onimusha Warlords**. Trailer que, por sinal, deixa qualquer jogador ansioso para ver a continuação. A história vai mudar um pouco, porém o assunto provavelmente será o mesmo: o pacto de algum personagem com o chefe dos demônios para dominar o Japão. O que dá para notar pelo trailer é que o personagem principal não será Samanosuke, e sim um samurai com um tapa-olho. Além dele, existirão novos personagens e alguns demônios que mais parecem insetos gigantes com chapéu de chinês. O jogo ainda não tem data prevista de lançamento, mas há grandes chances de ele repetir o sucesso da primeira versão. A Capcom ainda não divulgou quais serão as mudanças no quesito jogabilidade. Tomara que a empresa não mexa muito para não estragar o bom trabalho anterior!

Evolva

VIRGIN/COMPUTER ARTWORKS

Ação

•EUA

Disponível em maio

Já lançado para PC, **Evolva** é um game que faz uma bela mistura de elementos de ação e estratégia. A história acontece num futuro em que a biogenética está amplamente desenvolvida: todos os mistérios que envolvem o DNA humano já foram revelados, e a ciência é capaz de determinar as características dos seres humanos e até mesmo de combiná-las com as de outros seres vivos. O resultado disso é a criação dos Genohunters, soldados de elite que têm a capacidade de coletar o DNA de qualquer organismo, escolher seu melhor atributo e assimilá-lo por mutação. Você estará na pele do comandante de um exército de Genohunters, cujo objetivo é localizar e exterminar um parasita alien e seus comparsas antes que eles destruam a Terra. O jogo conta com 12 fases e visão em 3ª pessoa. Os cenários são bastante diversificados, e os efeitos visuais, impressionantes.

Armored Core 2: Another Age

FROM SOFTWARE

Ação

•JAP

Disponível no 1° semestre

Another Age é a primeira expansão do jogo **Armored Core 2** para o PlayStation 2. A trama se passa alguns anos depois dos eventos do game original. Mais uma vez, o conflito é entre as tropas militares marcianas e as corporações, que brigam pelo controle da Terra. A expansão traz mais de 100 diferentes missões, novos modos multiplayer e milhares de possibilidades inéditas para você montar e aperfeiçoar seu Armored Core.

Monster Rancher 3

TECMO

Ação

•JAP

Disponível em março

A série Monster Rancher está prestes a dar as caras no PlayStation 2. A mudança mais radical da seqüência é na parte visual: os gráficos foram totalmente remodelados para a versão 128 bits, que ficou ainda mais parecida com o desenho animado. Já o esquema do jogo é bem parecido com o original: você cria seus monstrinhos e tem de vencer batalhas para ganhar itens e melhorar as habilidades deles. Conforme as criaturas forem vencendo as lutas, você poderá desvendar alguns segredos do mundo.

Nascar Heat

HASBRO/MONSTER GAMES

Corrida

•EUA

Disponível no 1° semestre

Esse novo game da marca Nascar – que já ganhou versões para PC e PlayStation – é de responsabilidade da Hasbro Interactive. Você poderá escolher entre 19 pistas e 25 pilotos profissionais. Além dos modos Single Race e Season, será possível optar também pelo Beat the Heat, no qual você tem de provar suas habilidades correndo em 36 pistas desenhadas pelos próprios pilotos. Há ainda o modo Race the Pro, em que sua missão será correr contra fantasmas que representam as marcas de pilotos reais.

Tokyo Xtreme Racer: Zero

CRAVE/GENKI

Corrida

•EUA

Disponível em março

Essa versão americana de Tokyo Xtreme Racer vai chegar às prateleiras ainda neste mês. O lance aqui é sair pelas ruas e circuitos procurando outras máquinas para desafiar. Assim que você encontrar um adversário, duas barras de energia aparecerão. Quem for ficando pra trás na corrida vai perdendo energia. O desafio só acaba quando uma das barras chega ao fim! Se você vencer, ganhará pontos para melhorar seu carro (dá até pra cuidar de detalhes, como a pintura!) ou mesmo para comprar um novo. Quanto melhor for sua máquina, mais fácil será vencer os oponentes avançados. É diversão em alta velocidade!

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

ACCLAIM/Z-AXIS

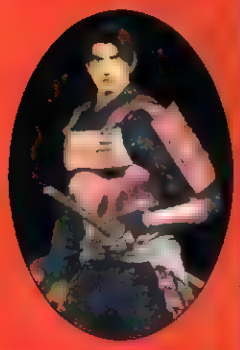
Esporte

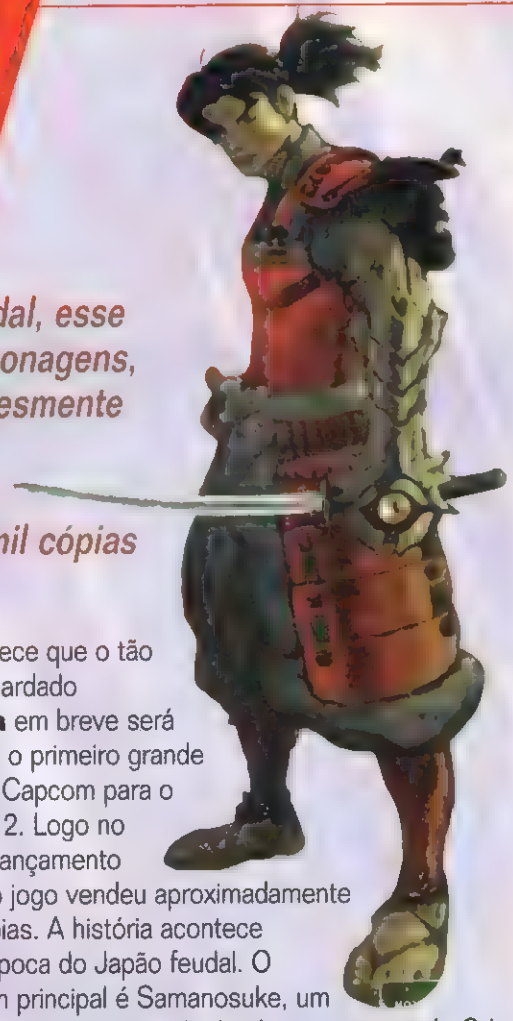
•EUA

Disponível em maio

A Acclaim já está trabalhando em uma nova seqüência de Dave Mirra Freestyle BMX. **Maximum Remix**, que funciona como uma expansão do game original, também é de responsabilidade da Z-Axis, criadora da primeira versão. Por isso, não espere grandes mudanças em relação à jogabilidade, já que a engine gráfica usada é a mesma. Os dez pilotos do jogo anterior estão de volta, e dois novos poderão ser destravados. Mas isso ainda não é o melhor! A grande novidade de **Maximum Remix** fica por conta das oito novas fases (Freeway Off Ramp, City Square, White Alpine Resort, Jiffy Market, Carnival, High School e outras duas ainda não anunciadas), que vão se juntar às que existiam anteriormente, como Woodward Camp e Dave's Skatepark, entre outras. Além disso, você vai encontrar uma maior variedade de estatísticas depois de suas performances e novas possibilidades de bater recordes. Outra coisa: a Z-Axis conseguiu novas licenças para melhorar a trilha sonora do game, portanto prepare-se para um som da pesada! A expansão traz ainda um novo modo de jogo, o Expert, mas ainda não foi divulgada muita coisa sobre ele. Sabe-se apenas que esse modo vai exigir um bom grau de habilidade de sua parte.

PLAY



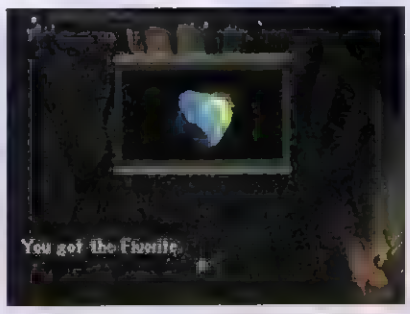


Ambientado na época do Japão feudal, esse game da Capcom tem cenários, personagens, movimentação, enredo e som simplesmente perfeitos! Só no dia do lançamento japonês, o novo sucesso do PlayStation 2 vendeu cerca de 600 mil cópias

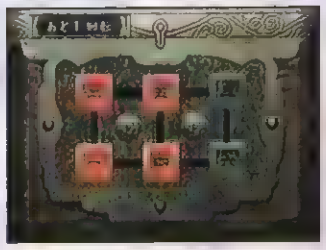
DICA: sempre que perceber que o inimigo vai atacá-lo, use a defesa (L1) para poupar sua energia e logo depois contra-ataque

DICA: quando um inimigo estiver caído no chão, aproxime-se dele e aperte o botão de ataque (○) para espetá-lo com a espada

P.S. Parece que o tão aguardado **Onimusha** em breve será consagrado o primeiro grande clássico da Capcom para o PlayStation 2. Logo no dia de seu lançamento no Japão, o jogo vendeu aproximadamente 600 mil cópias. A história acontece durante a época do Japão feudal. O personagem principal é Samanosuke, um destemido samurai responsável pelo assassinato de Oda Nobunaga, o mais famoso senhor feudal japonês. Com a morte do "senhor da guerra", como o cara era conhecido, todos respiraram aliviados, imaginando que a paz voltaria a reinar no Japão. Mas não é bem isso que acontece! O malvadão tinha feito um pacto com o rei dos demônios e poderá voltar à vida se tomar o sangue da princesa Yuki, raptada pelos



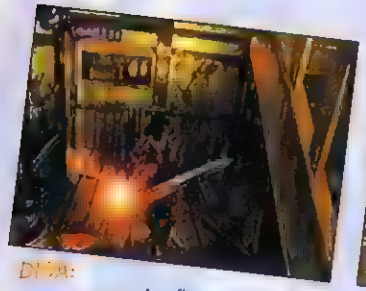
DICA: existem Fluorites escondidos pelo jogo. Colete todos eles para destravar um minigame



DICA: para abrir esses baús, mova as peças de maneira que os símbolos dos cantos fiquem iguais aos já gravados

Onimusha

PlayStation 2



DICA: sempre que puder, fique na mesma parte do cenário matando vários inimigos para coletar bastante Soul e melhorar suas espadas

DICA: chute o inimigo (↓ +) para derrubá-lo no chão e depois espete-o

DICA: para descer esse barranco, use a escada de corda que você pegou no baú com segredo

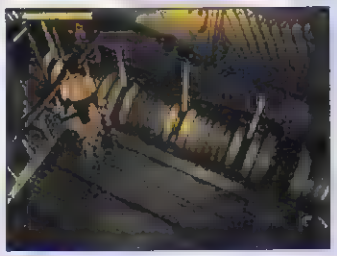
próprios monstrengos. Como todo pacto é uma troca de favores, Nobunaga ofereceu aos demônios a possibilidade de eles dominarem o Japão! Agora o herói Samanosuke terá de encarar uma jornada bem difícil para destruir o rei dos demônios e resgatar a princesa, além de acabar com um bando de criaturas malignas. Os gráficos do game são perfeitos! Para você ter uma idéia, os personagens foram modelados a partir de atores com características semelhantes às suas originais. Esses atores, aliás, contribuíram também para que a movimentação ficasse perfeita. Principalmente nas cenas com diálogos, dá para notar que tudo é muito natural. O som conta com efeito Surround, o que aumenta ainda mais o clima de suspense e terror. A jogabilidade é levemente diferente de jogos como **Resident Evil**, pois há bem mais ação e poucos quebra-cabeças. Se você se amarra em ambientes psicodélicos, não perca esse jogo!

Almas

Azul - Ao ser sugada, recupera a energia da barra de especial de sua espada

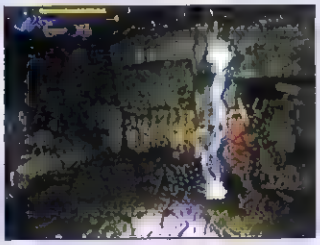
Amarela - Recupera a energia de Samanosuke

Vermelha - É usada para aumentar o level das armas e das Orbs



DICA: existe uma ordem certa para puxar as alavancas nessa parte e passar pelas grades. Não puxe a do meio, pois se trata de uma armadilha!

DICA: no canto dessa parte das alavancas há um baú. Não deixe de pegá-lo, pois ele esconde uma armadura

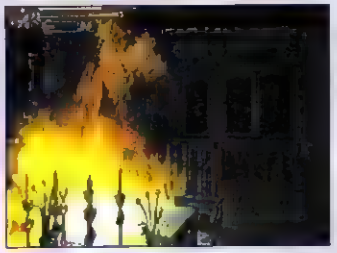


DICA: para matar esse inimigo, fuja quando ele atacar (aperte ←) e contra-ataque em seguida. Isso funciona bem porque o cara é lento

DICA: quebre todos os vasos do cenário para achar baús e itens escondidos

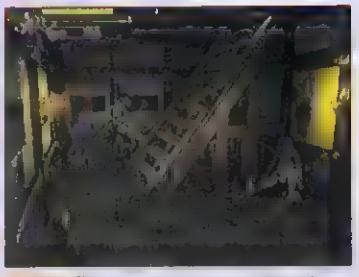
DICA: quando os inimigos com tentáculos caem, eles se dividem em dois. Se isso acontecer, não espere um deles se levantar: espete-o antes!

DICA: aumente o level das Orbs com as Souls que você coleta durante o jogo. Assim você poderá abrir as portas que exigem outro nível



DICA: nesse quarto escuro, use a magia da espada de fogo para acender as velas. Assim você poderá enxergar e abrir a porta

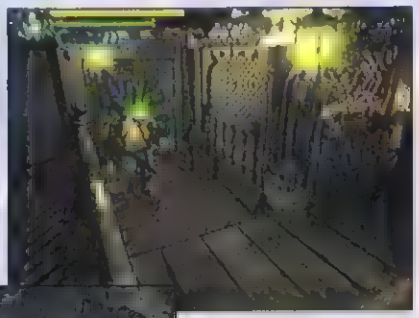
Dica: não deixe nunca essas bolas amarelas escaparem, pois elas recuperam sua energia

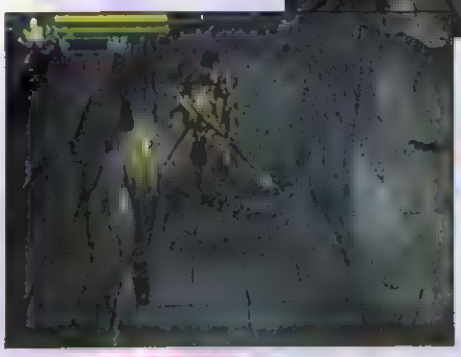


Dica: fique sempre atento ao cenário, pois existem muitos baús escondidos pelos cantos. Um deles está atrás dessa escada

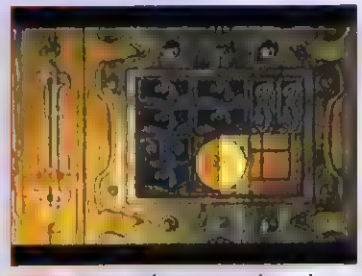
Dica: nesse quebra-cabeças, preste atenção no lugar onde está seu parceiro e pise no lugar certo. Lembre-se de que o quadrado mais escuro abre o chão na diagonal, e o mais claro, em linha reta

Dica: quando você entrar na primeira porta verde, haverá uma animação para ilustrar a história, e você continuará jogando num outro lugar do cenário. Então volte a porta verde para encontrar um baú





Dica: para abrir essa porta bloqueada, use a Purifier Bell



Dica: para resolver esse quebra cabeças, junte as duas peças que formam o símbolo. Mas faça isso de forma a deixá-las na parte de baixo, no meio

puxe essa alavanca para abrir a porta que está do outro lado e corra, pois ela fecha rápido

DICA: quando estiver jogando como Kaede, não perca tempo brigando! Ela é muito fraca e tem pouca energia, portanto passe correndo pelos inimigos

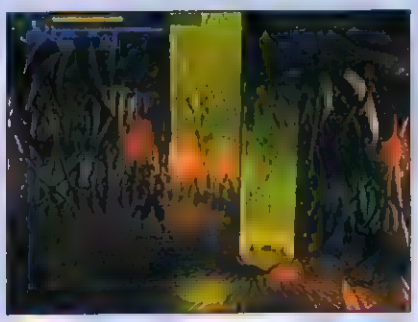
Orbs

Thunder Orb -

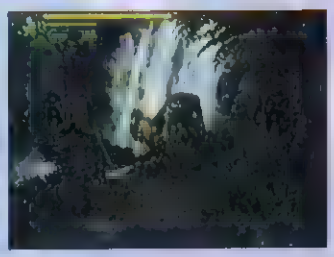
Fire Orb -

Wind Orb -

DICA: use bastante seus golpes especiais quando enfrentar o falso Samanosuke. Como a cara defende muito, os ataques normais são inúteis

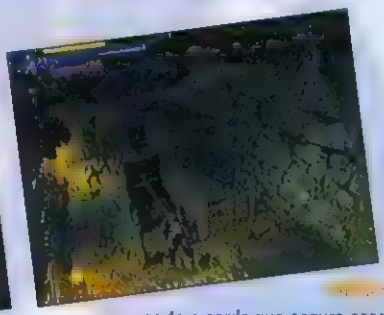


DICA: quando você for para o inferno (Dark Realm), desça o máximo que puder para ganhar itens. Eles são muito valiosos



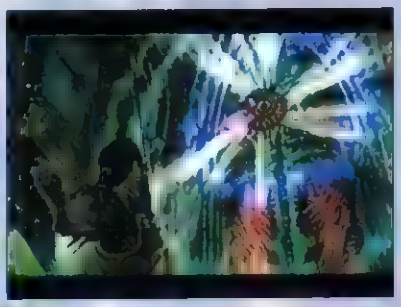
atraia o inimigo para a ponte e depois corte a corda dela para derrubá-lo

DICA: sempre que tiver um inocente no cenário, mate todos os inimigos para ganhar um item



corte a corda que segura esse carrinho para ele descer e matar os inimigos que estão lá em baixo

entre na cachoeira e pegue uma nova armadura dentro do baú

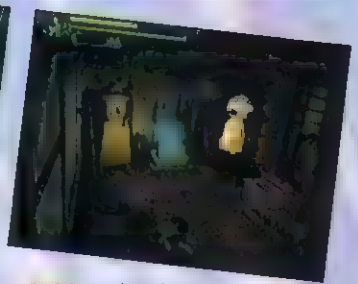


para destruir essa barreira que impede sua passagem, use a Great Bow junto da Great Arrow

sugue todas as Souls desse objeto semelhante à sua luva. Assim você poderá aumentar o level de suas espadas ou Orbs

DICA: pegue sem falta o item que está dentro desse baú, perto do pé de Samanosuke. Trata-se do Vision Staff, que lhe permite ver os Fluorites no cenário

abra essa porta usando o item que você conseguiu no último andar do inferno (Bishamon O.) e ganhe uma superespada que contém os três poderes



DICA: acabe o jogo para destravar a opção em que você pode jogar com uma fantasia de panda

Kengo: Master of Bushido

PlayStation 2

O PlayStation 2 acaba de ganhar uma versão bem legal da divertida série de luta com espadas que fez o maior sucesso no PSX

PS MAGAZINE ***Kengo: Master of Bushido*** **é um jogo de luta um pouco incomum, mas muito divertido. Assim como nas outras versões da série Bushido, você vai estar na pele de um hábil guerreiro japonês, que luta pela vida em duelos com espadas. O grande chamativo do jogo é que o dano causado por um golpe depende do local onde você atinge o oponente. Desse jeito, é possível eliminar um adversário com dois ou três golpes bem dados. Jogando sozinho, você poderá escolher um entre oito dojos para treinar, cada um deles com técnicas específicas de uso da lâmina (tais como empunhar a espada com uma só mão). Para tornar seu personagem mais mortífero, você terá de meditar e fazer exercícios com a espada. Há mais de 50 técnicas diferentes, que farão parte de seu repertório depois que você derrotar oponentes e passar nos testes!** ■

DICA: *quando um discípulo de Kadokura erguer a espada no ar, use seus golpes mortais*

DICA: *se o oponente correr em sua direção, dê um Thrust Combo para acertá-lo uma ou duas vezes*

DICA: *se a defesa do inimigo for muito forte, recue. Assim você poderá mudar de posição e elevar o Ki*

DICA: *ataque o adversário no momento em que ele se prepara para dar o especial*

DICA: *para arrancar 75% da energia do oponente, ataque com Scarlet Leaves, Blade of Fury e Blade of Doom*

Kengo é resultado de uma boa mistura de realismo e jogabilidade viciante

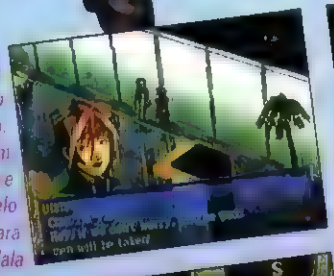
DICA: *em Bamboo Grove, ignore os talos iluminados. Corte o bambu e siga adiante*

Persona 2

Repórter descobre que uns monstrengos estão matando todo mundo na cidade de Sumaru e parte para cima dos vilões

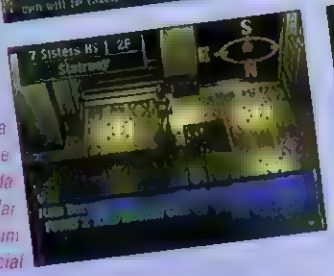
PS MAGAZIN A história de **Persona 2: Eternal Punishment** começa quando um boato sobre mortes misteriosas começa a se espalhar na cidade de Sumaru. Depois que a personagem principal, a repórter Maya Amano, descobre que tais acontecimentos são provocados por terríveis monstros, as mortes viram uma epidemia. Maya então entra em ação e tem de enfrentar as criaturas do mal. O estilo dos personagens de **Persona 2** é típico da Atlus. Quem já jogou **Maken X** (game de ação do Dreamcast) vai perceber que a personagem principal é muito parecida com Maya. As cenas de animação estão bem caprichadas, assim como os gráficos, que misturam figuras em 2D com uma perspectiva em 3D. As batalhas podem ser automatizadas para que você não tenha de se preocupar com comandos de ataque toda hora. Os chefes são bem difíceis, portanto é bom salvar a partida sempre que der!

DICA: *para interromper a batalha e equipar um item ou magia, aperte e escolha o menu Strategy*



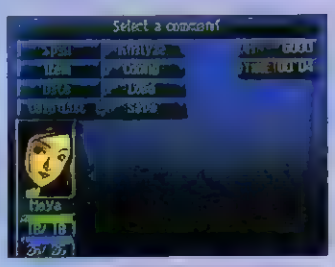
DICA: *no começo do jogo, converse com todos da sala e desça pelo elevador para falar com Ulala*

DICA: *aperte L1 ou R1 para mudar sua visão. Mas cuidado: consulte a bússola para não ficar andando em círculos!*



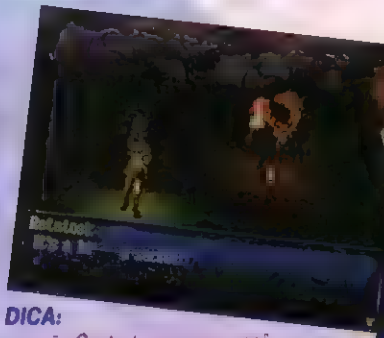
DICA: *verifique a lata de lixo que está nessa escada do segundo andar para conseguir um item especial*

DICA: *vá até a entrada da faculdade e observe bem os diálogos*



DICA: *para salvar o jogo, aperte e escolha a opção Save*

DICA: *durante as batalhas, para ter ataques automatizados, escolha a opção Battle*



DICA: *a opção Contact serve para você conversar com os monstros. Faça isso para obter cartas e itens*

Vanishing Point

Acclaim lança game de corrida em que o lance é superar recordes de tempo para destravar novos modelos de carros e circuitos

DICA: *jogue bastante no modo Stunt para treinar e conseguir maior domínio dos carros*

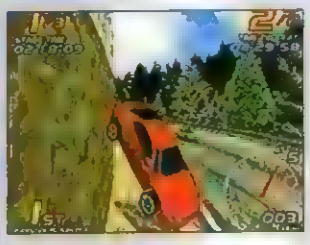
DICA: *use o freio de mão (R1) para dar cavalos-de-pau e economizar tempo quando for preciso mudar de direção*

DICA: *trabalhe muito bem o freio nas curvas, pois os carros derrapam bastante, escapando para fora da pista*

PS Não pense que **Vanishing Point** é um jogo de corrida comum, em que é preciso ultrapassar todos os carros para chegar em primeiro lugar. Aqui o que determina sua posição é o tempo! Dependendo do carro e da pista que escolher, você terá uma marca a superar, e sua posição será determinada pelo tempo que conseguir. Todos os circuitos são bastante realistas, assim como os carros – são mais de 30 modelos, entre eles Mustang, Audi, BMW, Jaguar e Ranger. Além dos modos de jogo tradicionais, como o Championship

o Versus, há também o Stunt Driver, no qual você participa de alguns treinamentos muito úteis para aprimorar suas habilidades. E olha que você vai precisar de bastante treino pra pegar todas as manhas do game, pois o controle é meio complicado! A trilha sonora eletrônica é legal, apesar de um pouco repetitiva.

DICA: *nessa prova, cuidado com as partes vermelhas. Faça o percurso inteiro sem tocar nelas, senão você será eliminado*



DICA: *quando seu carro capotar numa corrida, aperte ○ (Reset Vehicle) para voltar rapidamente à pista*

DICA: *para completar essa prova, estoure mais de um balão por vez. Decore os lugares onde eles estão para facilitar, pois são fixos*

DICA: *evite usar carros altos, pois eles têm amortecedores mais sensíveis. Ou seja, eles balançam e derrapam mais nas curvas*

DICA: *termine os três Heats em primeiro lugar para destravar carros secretos*

GRÁTIS: MINIGUIA COM 1070 DICAS PARA 32 JOGOS

SUPER GAMEPOWER

www.gamepower.com.br

Nº 84
R$ 4,90

METAL SLUG X

Sucesso da SNK volta à cena arrasando no PlayStation!

O adeus ao Dreamcast:
Sega pára de produzir o 128 bits!

CHICKEN RUN
DETONADO

VIDEOGAME É ARTE?
Pesquisador americano diz que

Testamos:
- *Paper Mario (N64)*
- *Mega Man 64 (N64)*
- *Max Steel (DC)*
- *The Grid (Arcade)*

DIRETO DOS USA

A LENDA DE ZELDA:
Nova versão será do GameCube

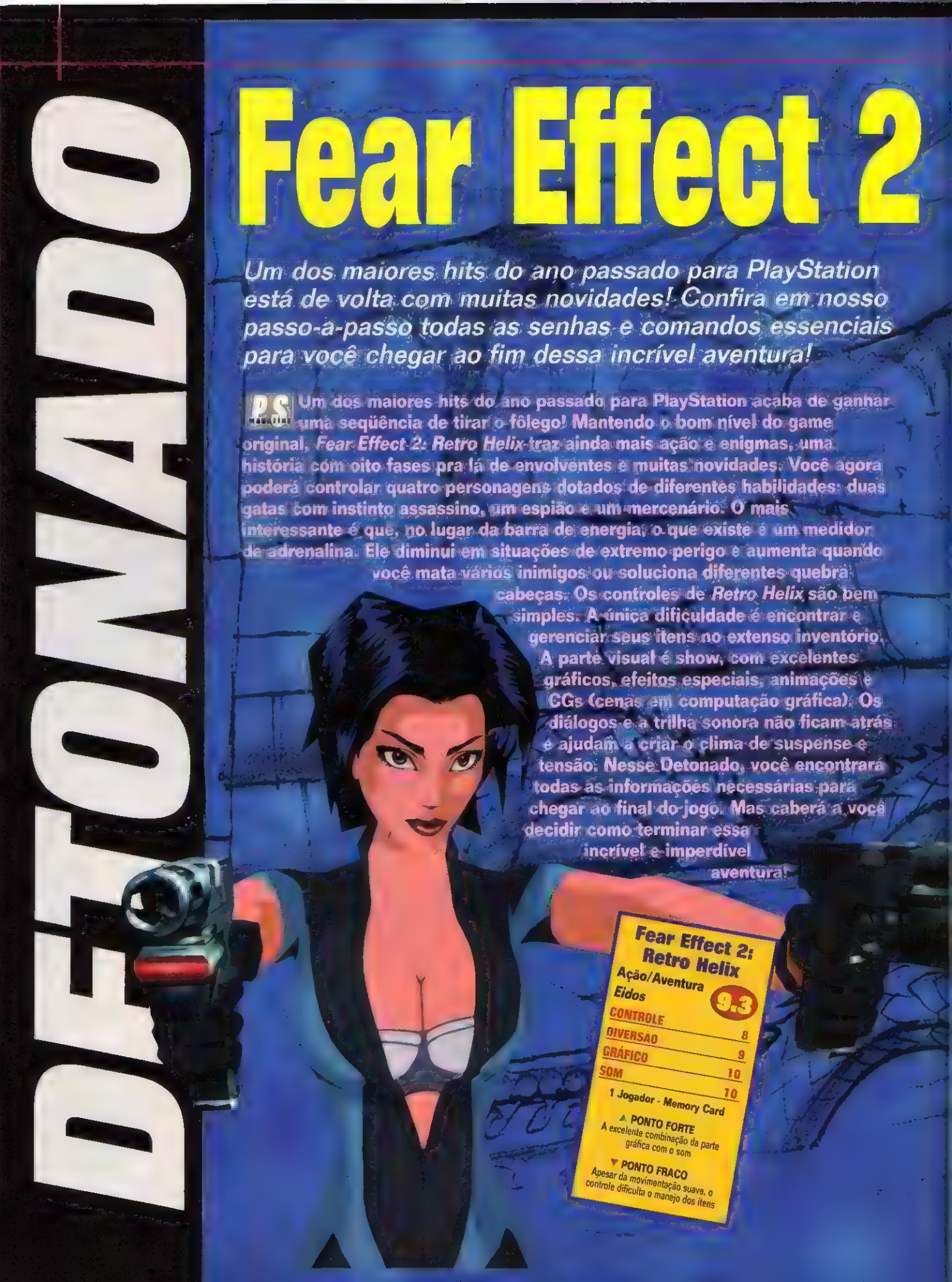
JÁ NAS BANCAS

DETONADO

Fear Effect 2

Um dos maiores hits do ano passado para PlayStation está de volta com muitas novidades! Confira em nosso passo-a-passo todas as senhas e comandos essenciais para você chegar ao fim dessa incrível aventura!

P.S. MAGAZINE Um dos maiores hits do ano passado para PlayStation acaba de ganhar uma seqüência de tirar o fôlego! Mantendo o bom nível do game original, *Fear Effect 2: Retro Helix* traz ainda mais ação e enigmas, uma história com oito fases pra lá de envolventes e muitas novidades. Você agora poderá controlar quatro personagens dotados de diferentes habilidades: duas gatas com instinto assassino, um espião e um mercenário. O mais interessante é que, no lugar da barra de energia, o que existe é um medidor de adrenalina. Ele diminui em situações de extremo perigo e aumenta quando você mata vários inimigos ou soluciona diferentes quebra cabeças. Os controles de *Retro Helix* são bem simples. A única dificuldade é encontrar e gerenciar seus itens no extenso inventório. A parte visual é show, com excelentes gráficos, efeitos especiais, animações e CGs (cenas em computação gráfica). Os diálogos e a trilha sonora não ficam atrás e ajudam a criar o clima de suspense e tensão. Nesse Detonado, você encontrará todas as informações necessárias para chegar ao final do jogo. Mas caberá a você decidir como terminar essa incrível e imperdível aventura!



Fear Effect 2: Retro Helix

Ação/Aventura

Eidos

9.3

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A excelente combinação da parte gráfica com o som

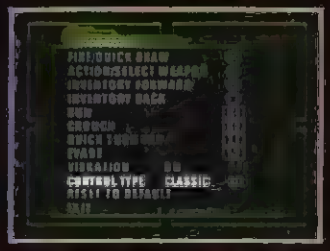
▼ **PONTO FRACO**
Apesar da movimentação suave, o controle dificulta o manejo dos itens

Retro Helix

EFEITOS ESPECIAIS DE FEAR EFFECT 2

Existem alguns elementos básicos da jogabilidade que você deverá conhecer antes de encarar o mundo de Fear Effect 2: Retro Helix. Confira a seguir quais são eles:

Controle clássico x controle em 3D



Antes de começar a partida, você terá de decidir entre um esquema de controle Classic ou em 3D. O Classic é o esquema típico de Resident Evil e do primeiro Fear Effect: aperte ↑ para mover o personagem para frente, ↓ para dar meia-volta, e ← ou → para virar. O controle em 3D é aquele dos games da série Final Fantasy: o personagem segue para a direção que você indica, baseado nos ângulos da câmera. Esse esquema pode causar um pouco de confusão na mudança de uma tela para outra

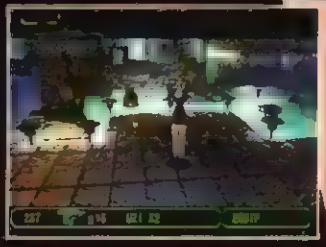
Assassinato silencioso

Para eliminar silenciosa e rapidamente um inimigo, segure R2 para agachar e mova-se em qualquer direção – esse é seu andar furtivo. Faça isso para se aproximar das costas de um inimigo e, quando sua mira verde ficar vermelha, aperte X para eliminá-lo com um golpe. A estratégia funciona bem tanto com as mãos vazias quanto com uma arma

Sistema de menu

O sistema de menu do jogo é meio chato, pois obriga você a passar por todas as armas e itens para fazer uma simples seleção. É irritante, principalmente quando você tem diversos itens para escolher ou está sendo atacado. A dica é equipar a arma que tem mais munição, assim você não terá de trocá-la durante uma briga. Aperte ○ para selecionar armas e ✕ para itens. Lembre-se também de usar o botão oposto para voltar a um item ou objeto que já passou na tela

Arme-se até os dentes!

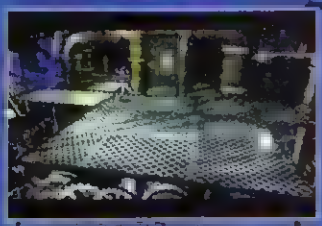


Outra dica que poupará muitas de suas vidas é sempre manter as armas carregadas. Depois de disparar alguns tiros, aperte rapidamente □ e então △ para recarregar a arma. Isso será muito útil quando você estiver com a Shotgun, que normalmente só comporta cinco balas. No caso do Arc Taser, você terá de esperar para que ele recarregue. Então nunca siga para uma nova sala a menos que o Arc Taser esteja carregado!

fear effect 2

RETRO HELIX

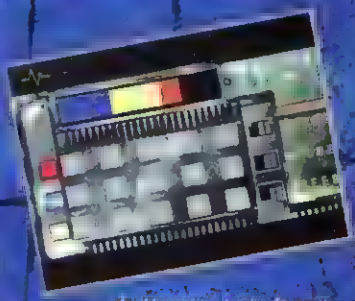
Aqueduct



1 - Você começa como Hana. Vá para a esquerda e siga o caminho depois do Save Point, até encontrar dois Fixers. Derrote-os e siga para o canto escuro da tela (à direita da porta) para encontrar o EMP. Depois vá para o canto superior esquerdo (na mesma área) e continue até achar o Metal Hook. Volte ao Save Point, entre na primeira sala à direita e use o Metal Hook na grade de metal (no chão). Você conseguirá o Yellow Keycard: use-o para abrir a porta da sala do EMP, suba no gerador e gire-o duas vezes.

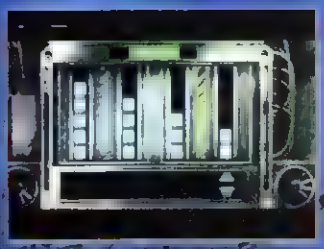
2 - Como Rain, cuidado com o vapor que sai dos canos. Passe rapidamente pelas duas salas com paredes movediças e abra caminho até a sala entupida de corpos, onde você enfrentará diversos Fixers. Atenção: não atire nos humanos, assim eles não atacarão você! Então siga pela porta vermelha no lado direito, entre na primeira sala e use o Flash Disk no computador para ver o primeiro quebra-cabeças.

3 - Utilizando as pecinhas, solêtre **80** e depois **86** no leitor digital dentro de três minutos. Aperte os botões **1**, **2**, **3**, **4**, **b** e **d** para os dois números, mas adicione **c** para conseguir "80" e **a** para obter "86". Volte à sala grande, saia pela terceira porta e siga em frente, até chegar a outra sala com um computador. Então examine o terminal para ver o próximo quebra-cabeças.

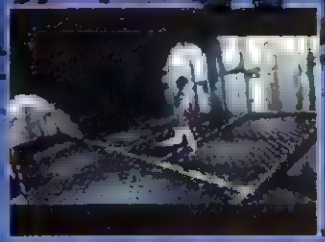


4 - Usando a tecla do canto superior direito, [illegible] os números correspondentes [illegible] da parte inferior. Comece [illegible] azul (**2-1-4-5-2**), então a amarela (**4-5-1-2-3**) e a vermelha (**2-3-4-5-1**). Isso ativará outro computador, que está à direita da sala onde você solucionou o quebra-cabeças do 80/86.

5 - Digite nos espaços em branco os números correspondentes à diferença entre os valores de cima e os de baixo (**2**, **5**, **10**, **13**, **-1**) e aperte OK. Como Hana, ande até o fim do corredor (onde há um videotape) e volte para o local em que você começou (o ponto de Save) quando os ratos saírem correndo pela porta. Pegue o Videotape A e a Fixer Piston (mais adiante), saia da sala e continue até chegar a uma intersecção com quatro caminhos. Vá por baixo para encontrar uma dica do quebra-cabeças, suba e use a máquina para resolvê-lo.



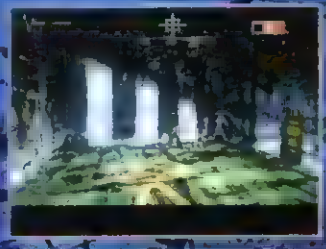
6 - Empilhe os blocos em cada linha para desativar o vapor que bloqueia o caminho da esqueda. Comece empilhando pela esquerda – em cinco, quatro, três e dois. Agora siga pela esquerda na intersecção e, como Rain, volte à sala grande com três portas para encarar um chefe. Mantenha-se a uma distância segura enquanto ele girar uma chave-inglesa gigante. Depois disso, quando o chefe parar e gritar, aproveite para dar-lhe uma saraivada de balas. Corra de novo e repita isso até o cara cair. Então verifique o cadáver, pegue a Uzi e [illegible] a escada. No topo, pegue o Machine Cog e use o Green Keycard para sair da sala. Volte à intersecção anterior e siga pela direita. No caminho, pegue a Fixer Head Key (depois das duas salas com paredes movediças) passe pela porta com as marcas vermelhas e entre na pequena sala de computadores. Na seqüência, destrua o Fixer, pegue o Videotape B, ande até a parte de trás da sala e assista às duas fitas. O Videotape B revelará o código **92572**.



7 - Volte pela sala grande, entre na porta cinza enferrujada, vá até a porta com um painel de controle e digite **92572**. Lá dentro você encontrará uma sala que se divide em dois níveis: siga até o fim da parte superior e encontre uma Uzi e uma fornalha. Use o Blasting Caps na fornalha e esconda-se no escuro quando os Fixers entrarem na sala. De volta à sala dividida em dois níveis, desça e pegue um Fixer Chip.

8 - Volte à sala grande com três portas e use o Machine Cog nos encaixes da parede, no alto. Então siga para a intersecção original e desça para encontrar o Fixer. Depois de destruí-lo, pegue a Fixer Battery.

9 - Volte à sala que tem um Fixer quebrado e uma porta com painel de controle. Vá até o Fixer e use as quatro peças para fazê-lo funcionar de novo. Assim a porta se abrirá para você!



10 - Desça a escada, encontre Rain, aproxime-se dela e aperte [illegible] para lutar contra um chefe. Para detonar a cara, jogue-o contra a parede com água corrente e atire nele para que seja eletrocutado. Será preciso fazer isso três vezes! Depois da briga, liberte Rain e se apresse: você terá dois minutos para desativar as bombas que estão nas duas salas com portas amarelas (antes trancadas). Suba a escada, entre em cada sala e desative as bombas!

11 - As portas estão muito próximas uma da outra devido ao ângulo da câmera (elas até parecem a mesma vista de ângulos diferentes). Confira a foto acima para localizar a primeira porta.

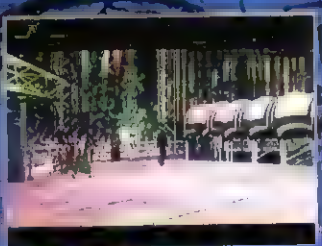
12 - Aqui está a segunda porta. Volte até Rain e fuja da explosão para completar a fase.

Wyb Chune Garden Maze

1 - Como Rain, abra caminho pelo labirinto e mate silenciosamente todos os guardas que puder. Você terá de encontrar a válvula de água e fechá-la, portanto livre-se dos guardas de baixo utilizando o Sniper Scope. Volte à área que dá vista para a estátua e olhe nela para virá-la para o outro lado. Então

Wing Chune Party

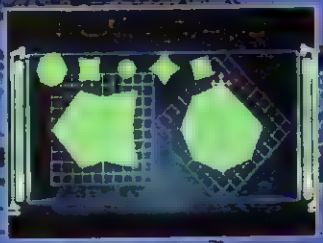
1 - Como Hana, passe pela festa e evite os guardas de smoking com detectores de metal. Pegue o elevador até o segundo andar e ache o Save Point no banheiro das mulheres. Em seguida, encontre a rampa que leva ao terceiro andar e olhe (vir) o homem no lado direito (Tom) para receber o Filled Glass. Agora siga para o terceiro andar, onde há um carpete vermelho que dá acesso a uma entrada VIP.



2 - Vire para a direita na entrada VIP e passe pelos dançarinos. Um homem conversará com você e lhe entregará o Gold VIP Bracelet. Então vá até a entrada, use o Gold VIP Bracelet e ande para a extrema esquerda da sacada. Tome cuidado com os guardas, pois não haverá muito espaço para você se mover! No canto, encontre o homem com um casaco branco, use o Filled Glass, pegue uma Hair Sample e retorne à entrada VIP.

Wing Chune Garden Maze

Como Rain, aperte o painel de controle para baixar a ponte e volte por onde você veio. Então suba a escada, mate os três guardas e use o Maintenance Keycard para abrir a porta. O Arc Taser está lá dentro! Entre na [illegible] e use o Flash Disc. Nesse quebra-cabeças, você terá de combinar seis formas geométricas diferentes para desabilitar o sistema de segurança.



2 - Para combinar cada uma das seis formas, você terá de mover oito pontos em uma das quatro direções (↑, ↓, → ou ←). Então aperte X para passar para o próximo ponto. Confira abaixo as soluções:

Primeira forma:
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Segunda forma:
↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ → ↑

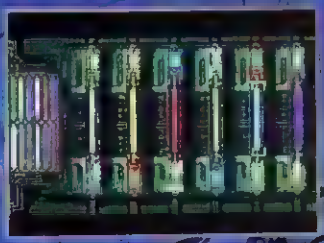
Terceira forma:
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Quarta forma:
↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Quinta forma:
↓ ← ↓ ← ↓ ← ↓ ←

Sexta forma:
↓ → ↑ ← ↓ ↑ ↓ ↑

1 - Para resolver o quebra-cabeças da próxima sala, preencha as peças ausentes com as seleções do canto inferior da tela. Seu objetivo é reduzir o medidor de 14 volts para 0 (confira a solução na foto acima). Você ouvirá um som toda vez que colocar uma peça correta no lugar, reduzindo 1 volt. Quando conseguir, siga para o próxima sala para mais um quebra-cabeças!



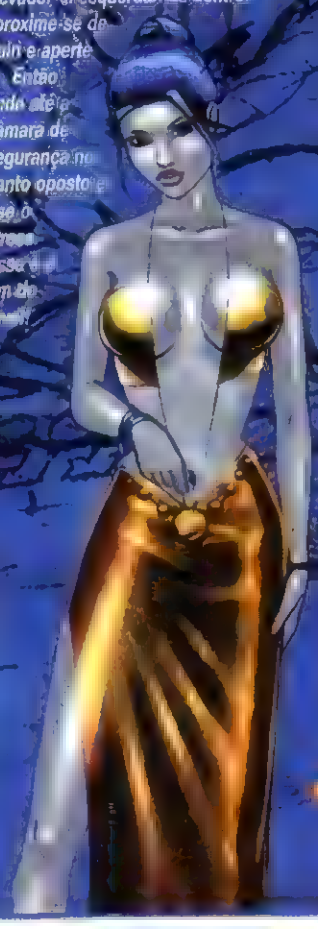
4 - Esse aqui tem pegadinhas! Realinhe as barras coloridas da fila inicial, mostrada no canto superior esquerdo, para a ordem imediatamente abaixo. Para isso, troque os fusíveis de cima e de baixo – que também são coordenados por cores – até que a corrente deixe de correr por eles (as extremidades coloridas não estarão piscando). Você precisará tirar os fusíveis das peças do topo e da parte inferior correspondentes à cor que pretende mover. Então faça isso com aquela peça que você pretende trocar. Na foto acima, as cores azul e vermelha foram trocadas para colocar a azul no lugar correto. Como você pode ver, não há fusíveis acima ou abaixo das seções azul e vermelha.

5 - Depois de resolver o quebra cabeças, você verá uma sala cheia de guardas armados e robôs voadores. Não entre ali! Ao invés disso, volte pelo caminho por onde você veio e pegue o Bridge Control Card de um segurança. Siga então para onde você pegou o Jin's Package e use o Bridge Control Card no painel de controle da parede. Você encontrará muitos guardas no caminho; elimine-os com sua dupla de Uzis!

Wing Chune Party

1 - Na festa, pegue o elevador e vá até o banheiro dos homens, no segundo andar – ele está no lado direito da rampa que leva ao terceiro andar (quando você jogou como Hana, havia um guarda parado na frente dessa porta). Lá dentro, evite os seguranças no caminho até o fundo do banheiro, aperte [illegible] quando chegar ao mictório e pegue o Elevator Keycard. Então volte com cuidado ao elevador do mesmo andar, localizado à esquerda da rampa que leva ao terceiro pavimento, e use o [illegible]

2 - Como Hana, desça a [illegible] que leva ao segundo andar e vá para o elevador (à esquerda). Lá dentro, aproxime-se de Rain e aperte [illegible]. Então ande até a câmara de segurança no canto oposto e use o [illegible]. Esse [illegible] tira de [illegible]

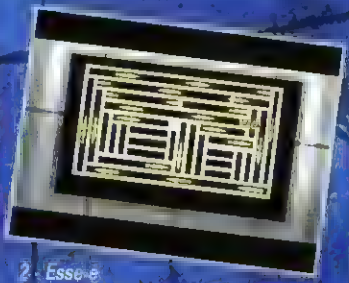


fear effect 2

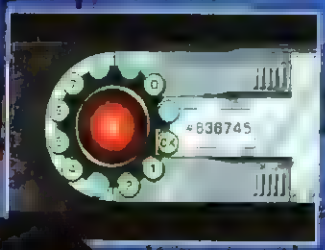
RETRO HELIX

80th Floor

1 - Como Rain, vire à direita no elevador, elimine o guarda de amarelo para pegar o Biohazard Keycard, atravesse a ponte (que está de frente para a câmera do elevador) e use o [illegible]. Então entre na porta à [illegible], vá até o armário e vista a roupa amarela. Agora você poderá circular sem ser notado, a menos que saque uma arma. Volte ao elevador, entre na porta à esquerda dele, utilizando o Video Room Keycard, vá até a parede cheia de monitores com barras coloridas e digite o código **836745**, que estava na porta trancada à direita do elevador. Atravesse a sala até os outros monitores que estão brilhando e resolva mais um quebra cabeças



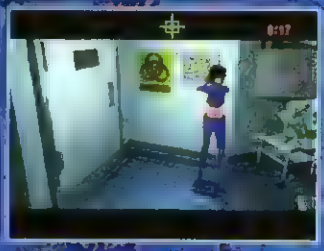
2 - Esse é moleza! Você só vai precisar de uma certa precisão. A bolinha vermelha que começa no centro só se move na direção das flechas, e você terá de fazê-la chegar até a bolinha verde. De um toquinho, e ela deslizará para a esquerda. Então dê dois toques nela quando chegar ao fim (a bolinha estará se movendo na borda exterior). Espere ela chegar ao lado direito da bolinha verde e dê três toques para que caia sobre a mesma. Finalmente, volte aos monitores com as barras coloridas e assista ao [illegible]. Um deles revelará o código [illegible] quebra-cabeças



3 - Volte ao corredor à direita do elevador, vá até a porta trancada no final e digite o código **4615207**. Use o Bypass Keycard para abrir a próxima porta e utilize o Flash Disc no computador

4 - Você terá de alinhar o código **42B3DA** em cima e em baixo. Confira na foto acima a solução, destacada em amarelo

86th Floor

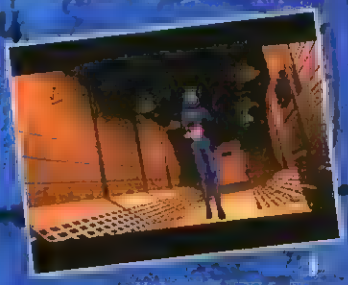


1 - Como Hana, você terá 30 segundos para ir até a parede mais distante, verificar o painel de controles, recuar e atirar nele. Pegue o Dispersion Canister. Então elimine o guarda na sala ao lado (use o assassinato silencioso!) e pegue o Security Keycard. Na mesma sala há um Save Point e algumas portas. Vá para a esquerda e use o Security Keycard para abrir a porta

2 - Lá dentro estão o Arc Taser e a caixa de fusíveis. Há apenas um fusível para três spots diferentes: movê-lo de um lugar para outro irá ativar a energia na área. Remova o fusível e mova-o do ponto inferior para o topo. Volte à sala com o Save Point, use o Security Keycard para abrir a porta e vá para a direita

3 - Prepare o Arc Taser para usá-lo contra dois robôs no corredor e outros dois dentro da próxima sala. Deixe o Taser recarregar antes de avançar. Vá pela porta da esquerda, onde você encontrará mais dois robôs

4 - Depois de destruir os enlatados, siga até a grande máquina branca (mostrada na caixa de fusíveis) e use o Hair Sample. Você receberá o Genetic ID Card; volte até a caixa de fusíveis e, no caminho, abra a porta da esquerda



Abra a porta trancada no corredor laranja, utilizando o Genetic ID Card. Quando chegar ao próximo corredor, use o Dispersion Canister para revelar os lasers que você terá de evitar para atravessar a sala

80th Floor

1 - Como Rain, vire à direita no elevador e verifique o console do computador no canto para que Hana consiga a ajuda de que precisa

86th Floor

Como Hana, volte à caixa de fusíveis e mova o fusível de volta para o spot de baixo. Então siga para a sala depois do corredor com lasers (ela tem

um Save Point e um robô), entre pela porta imediatamente à esquerda daquela por onde você veio, abra a geladeira no lado esquerdo e pegue os Centrifuge Tubes. Então purifique os tubos na centrífuga (aquela máquina branca em formato de bateria mostrada na caixa de fusíveis)

2 - Volte de novo à caixa de fusíveis e coloque o fusível no spot do meio. Siga então para a sala escura onde você atirou no painel de controle e detone os dois robôs. Depois vá até a máquina no canto do fundo e use os Purified Tubes. Você receberá os itens Nudeus Blot T, Cell Blot C, Blood Blot A e Gland Blot G

3 - Agora corra até os terminais de computador espalhados pelas salas por onde você já passou e use os novos itens neles. Assim você conseguirá o Cytosina Disk, o Thymine Disk, o Adenosine Disk e o Guanine Disk

4 - Abra caminho até o computador central, que está no fim do corredor laranja (depois dos raios laser), e entre na sala onde você encontrou os Centrifuge Tubes e a porta ao lado da geladeira. No caminho, recarregue o Arc Taser entre as salas, pois você encontrará diversos robôs e guardas! Assim que chegar à sala do computador central, use o DNA Code Disk no terminal da parede do fundo. Agora você tem todas as peças para completar a cadeia de DNA!

5 - Você terá de completar as peças que faltam, combinando as vermelhas com as amarelas e as azuis com as verdes. A maioria das peças se encaixa perfeitamente, mas você terá de arrumar a ordem das duplas apertando ou depois de selecioná-las

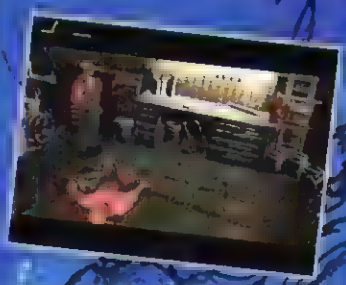
80th Floor

1 - Como Rain, siga para o andaime, entre na sala com a Biohazard Key e aperte o botão vermelho grande para abrir uma sala entupida de seguranças. Então vá até o canto e converse com a guarda de verde: ela mandará você para a próxima sala!

2 - Lá dentro, onde há um Save Point, caminhe até a parede mais distante e use os Blasting Caps. Agora você terá de lutar contra muitos robôs no caminho de volta até o elevador! Ah! Será preciso enfrentar também um chefe na frente do elevador: use a velocidade da arma que acompanha o uniforme amarelo para eliminá-lo!

Deserted City

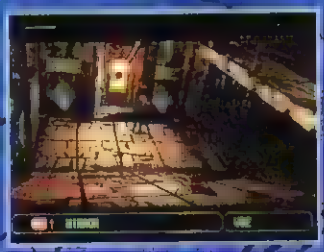
1 - Você começará essa fase num carqueiro, jogando como Deke. Primeiro mate o oficial para pegar o Genetic Marker e corra o mais rápido que puder para sair do barco. Você sairá numa cidade repleta de zumbis: mate-os e pegue a Machine Key, o lança-granadas GL150 e o Assault Rifle



Retorne à sala do Save Point, pegue o Diesel Fuel, saia dali e examine a máquina enorme com as luzes vermelhas piscando. Então coloque o Diesel Fuel no tanque de combustível próximo às brocas, suba até o topo e use a Machine Key. Ao entrar no prédio com zumbis caídos no chão, um deles irá atacá-lo: elimine-o e pegue a Elevator Lock Key. Pra completar, siga em frente, atire nas portas trancadas do caminho e use a chave para entrar no elevador

Tomb Entrance

1 - Conforme avança, você chegará a três portas: uma vermelha, outra dourada e uma terceira grande, com dois dragões, que está trancada. Entre na porta vermelha, pegue o Gold Crank e siga para a dourada para encontrar o Red Crank. Então use o Gold Crank no fundo da sala dourada, e o Red Crank no fundo da vermelha. A porta com dois dragões se abrirá: nela existe um Save Point, uma porta e uma rampa descida. Pegue a rampa e passe pelas próximas portas, onde você encontrará alguns fantasmas que não podem matar



2 - Como Hana, segure a Uzi e saia da sala. Você estará no Save Point onde Deke estava. Vá até o elevador, encontre a Archaeology Key na próxima sala, use-a para abrir a porta que estava trancada e pegue o lança-foguetes RL480 e o Mirror Segment. Uma porta ainda estará trancada! Volte ao elevador, desça e vá até a sala com um Save Point. Então desça a rampa utilizada por Deke, use o Mirror na porta de baixo e entre na sala, cheia de fantasmas que Hana não poderá eliminar. Siga o caminho de madeira e mate os zumbis que cruzarem seu caminho!

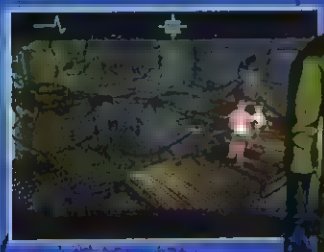
3 - Agora é a vez de Deke. Lá fora, mate os zumbis e siga pela porta do topo do próximo corredor: o Xi'an Rendezvous Room

4 - É hora de jogar como Glas no Mech! Destrua os zumbis com sua munição ilimitada e atire nas três paredes

fear effect 2

RETRO HELIX

5 - Suba a escada comprida depois de Deke: há Rocket Shells na sala no topo



6 - Como Rain, volte ao caminho por onde Hana veio (de madeira, depois da porta à direita, subindo a escada) para encontrar Deke. Então aproxime-se dele

7 - É hora de jogar como Glas de novo! Volte ao elevador e saia às ruas para encontrar o homem que lhe dará a Storage Room Key e um Peach. Então volte para dentro do prédio, destrave a última porta: você encontrará a Dynamite. Desça com o elevador e use a Dynamite à direita do Mech quebrado. Ela fará um buraco na parede: passe por ele, e você chegará a uma sala com um Save Point e uma rampa. Desça a rampa, siga o caminho de madeira até a sala com as duas escadas e lute como Hana contra dúzias de zumbis

Queen's Burial Tomb

1 - Como Hana, desça à tumba e não se esqueça de pegar a Shotgun, que está atrás de uma estátua na segunda tela! As Shotguns Shells estão dentro de uma sala com batente azul. Vá até a sala circular, suba a escada, encontre o fantasma e pegue o Hair Pin, a Gold Bullion, a Moon [illegible] e a Sun Coin. Então retorne à parede no lado oposto ao batente azul, que permitirá que você abra e feche várias portas

2 - Pressione contra a parede onde você vê símbolos. A lua e o sol se acenderão, e botões coloridos aparecerão abaixo dos símbolos. Aperte a lua, o sol e finalmente, o botão inferior para que a porta no topo do andaime se abra. Você terá 30 segundos para entrar antes que a porta se feche. Entre na sala e detone a estátua com a Shotgun. Depois disso, você pegará a Terra Cotta Key. Volte à sala circular e abra a porta vermelha no nível superior. Quando você for para o fundo, encontrará o fantasma de novo e será transportado para um sonho

Old Man at the Inn

1 - De a Gold Bullion ao velho para que ele lhe entregue a Butterfly Coin e a Inn Room Key. Então vá até a sala, abra-a com a chave e use o Mirror no outro lado da cama. Você será transportado de volta à tumba!

Queen's Burial Tomb

1 - Leve a Butterfly Coin até a parede. Então aperte a borboleta, depois a lua e corra para a porta no lado oposto ao andaime em até 30 segundos! Siga pela porta da esquerda, e você encontrará um caminho de madeira sinuoso que leva a um Save Point e a duas portas. Entre na porta da esquerda e brigue com os dois samurais mortos-vivos. Detone também a estátua para obter a Dig Key e use essa chave para abrir a porta da direita. Na sala, mate as estátuas para conseguir os Wood Planks. Continuando no caminho de madeira, você vai encontrar um fosso na frente de uma porta: use as Wood Planks para entrar na sala. De novo você verá um fantasma e será transportado para outro sonho

Old Couple and the Well

1 - Converse com o casal de velhinhos para conseguir a Astronomy Key. Use a chave para entrar na casa, feche a primeira janela e as persianas. Então vá até a segunda janela e abra as persianas para ver uma estátua. Saia do lugar e já estará de noite!

2 - Siga o fantasma até o poço e aperte . Pegue os Remains, volte à casa, feche uma das persianas e abra a outra. Será dia de novo. Volte ao casal de velhinhos e dê os Remains a eles. Assim você receberá a Lily Coin de volta

Queen's Burial Tomb

1 - Quando você for transferido para a Tomb, haverá vários esqueletos samurais esperando por você: role para afastar-se deles e dispare a Shotgun o quanto puder! Então volte à parede e aperte a borboleta, a flor e a lua. Você terá 40 segundos para atravessar a sala circular e passar pela porta no fundo da próxima sala. Corra e esquive-se dos inimigos para entrar rapidamente! Lá você terá de encarar mais um chefão

2 - Fique no lado direito ou esquerdo (nunca no centro!), conforme a parede na sua frente gira. Quando a roleta parar com um guerreiro humano ou um esqueleto, ela vai disparar mísseis em sua direção. Role para o outro lado para evitá-los! Se a roleta parar com a imagem de um homem com cabeça de touro, mande bala! O Assault Rifle é a arma mais eficiente contra esse inimigo. Depois de derrotá-lo, entre no buraco que aparecerá na parede e você será transportado para um mundo de sonho

Justice Is Blind

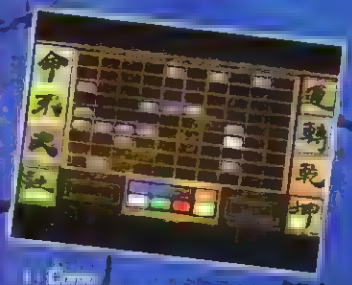
1 - Vá para o lado esquerdo da tela, pegue o Clay Pot e caminhe rumo ao tambor do lado da estátua. Então acerte o tambor para convocar o juiz, retorne ao lugar onde você encontrou o Clay Pot e volte até o juiz. Só que antes de chegar lá, coloque Bandages nos olhos das duas estátuas guardiãs. Perto do juiz, use o Clay Pot para receber a Bull Coin.

3 - Como Glass, siga em frente, mate os soldados Terra Cotta e entre numa sala para detonar outro chefe. Evite a eletricidade até você ser resgatado e tome cuidado para eliminar os soldados Terra Cotta sem ser ferido! Agora você terá de enfrentar alguns desafios, então siga pela porta da esquerda.

A Simple Game of Strategy

1 - [illegible] desafio é um jogo de estratégia, em que você tem de capturar a bandeira do oponente. A dica é eliminar os adversários mais fracos com seus soldados mais fortes para que você supere o inimigo em número (assim ficará mais fácil pegar a bandeira dele e proteger a sua). Será preciso jogar quatro vezes em quatro tabuleiros diferentes. No entanto, você precisará de uma estratégia diferente para o último tabuleiro: envie três de seus homens para pegar a bandeira do inimigo e mantenha o resto do time protegendo sua base. O oponente não deverá avançar, portanto use isso como vantagem para correr até a bandeira dele com três carinhas. Um deles, com certeza atingirá o objetivo!

More Fun and Games



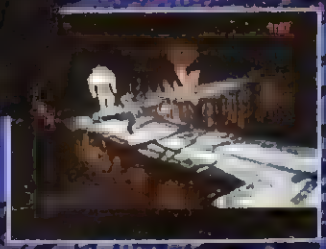
1 - Como Hana, entre na porta da esquerda e solucione o quebra-cabeças de mover peças coloridas. Quando empurrados, os blocos se movem até atingirem alguma coisa. Ou seja, é importante que você os mova na ordem correta! Primeiro coloque o verde escuro, o azul claro, o vermelho, o verde claro e o laranja num lugar. Depois coloque os últimos três blocos – marrom, azul escuro e roxo – [illegible] foto acima e [illegible] ordem.

Queen's Burial Tomb

1 - De volta à Tumb, haverá esqueletos esperando por você e alguns outros ao longo do caminho. Volte à parede de novo e aperte todos os botões. O cubo no centro da sala da frente irá descer, revelando uma passagem subterrânea!

2 - Desça a escada para detonar outro chefe, um monstro atirador de bolas de fogo! Corra de um lado para outro para evitar as bolas de fogo e, quando o monstro se transformar em humano por alguns instantes, atire rapidamente. Você terá de repetir isso muitas vezes. De novo, a melhor arma é o Assault Rifle, que dispara várias balas em pouco tempo. Depois da batalha, fature a Emperor's Plaque.

Run for Your Life



1 - Depois dos jogos, entre na porta da direita, [illegible] pelos lança-chamas e corra do monstro de pedra. (Não pare de se mexer, senão você morre). Depois de despistar o monstro, cuidado com o trecho que desmorona e passe pelas chamas que saem do chão. Quando o monstro aparecer de novo, corra! Você tem três minutos para sobreviver e chegar até o tornado dourado.

Run for Your Life Part 2

1 - Assim como Glass, Hana entra na porta da direita e passa pela mesma maratona de três minutos. Faça exatamente como antes e você não deverá enfrentar problemas. Depois da corrida, pegue o Mercury Vial.

The Emperor's Boat

1 - Vá para o fundo do barco e coloque a Emperor's Plaque no trono para fazer com que a embarcação se mova. Então volte para frente e use o Mercury Vial.

fear effect 2

RETRO HELIX

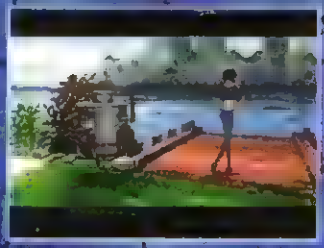
Island of the Eight Immortals

1 - Como Hana, entre no palácio, passe pela porta da esquerda e pegue os dois Bridge Tiles. Depois entre na porta da direita e pegue mais dois Bridge Tiles. Siga em frente até a água, use os Bridge Tiles e atravesse a ponte para chegar ao prédio. Uma vez lá dentro, fale com a senhora e ela lhe dará a Tiger Plaque e a Dragon Plaque. Então prepare-se para enfrentar as Elemental Challenges!

Elemental Challenges

1 - Retorne às áreas onde você encontrou os azulejos e fale com um homem. Ele dará a você o Chinese Fan e uma Digging Tool. No entanto, essas áreas terão agora duas diferenças básicas: primeiro, haverá um montão de demônios atacando você, então use a Shotgun para matá-los (dois tiros deverão eliminá-los); segundo, as plataformas onde você encontrou os Bridge Tiles teletransportarão você para novas salas.

2 - Vire à direita, entre na área com fogo e vá até a plataforma vermelha para teletransportar-se. No canto esquerdo do fundo daquele quadro há um Empty Gourd; pegue-o e vá até a plataforma azul para teletransportar-se.



3 - Vá para a esquerda, fique sobre a doca e use o Empty Gourd (ele se transformará no Fresh Water Gourd). Não use mais nada na água, senão você será morto pelas serpentes marinhas! Siga até a plataforma branca, que levará você para dentro da caverna. Então use essa plataforma dourada.

4 - Você chegará à área dourada, que tem quatro plataformas seguidas. Ande até a água dourada, use o Fresh Water Gourd, volte ao canto esquerdo do quadro para obter o Empty Goblet, e pegue o Gold Crystal dentro dele. Em seguida, use a plataforma marrom para teletransportar-se de volta à área da caverna.

5 - Vá para o canto direito do fundo do quadro e use o Digging Tool para conseguir a Rock Salt. Agora retorne à doca pelo teletransporte azul próximo à plataforma dourada.

6 - Use a Rock Salt na máquina da doca com as serpentes marinhas para transformar a Rock Salt em Salt. Então vá até as docas e preencha o Empty Goblet e o Empty Gourd com água. Jogando o sal na água, você matará as serpentes marinhas e poderá nadar para pegar o Water Crystal (a Digging Tool quebrará no processo). Volte à plataforma vermelha e teletransporte-se para a área com fogo.

7 - Fique no centro do quadro (onde você encontrou o Empty Gourd), na plataforma branca, e beba a água do Fresh Water Goblet. Agora você poderá entrar na parede de fogo à direita para pegar um cristal.

8 - Retorne para onde você achou o Empty Gourd, era uma estátua iluminada. Coloque o Empty Goblet na urna e combine a Goblet derretida com a Broken Digging Tool para consertá-la. Depois teletransporte-se de volta à área da caverna.

9 - Vá até o canto onde você encontrou a Rock Salt e use a Digging Tool para encontrar um spot roxo. Então coloque o Fire Crystal, o Water Crystal e o Gold Crystal ali e jogue a água do Fresh Water Gourd sobre os itens. Uma árvore surgirá e você ganhará um Diamond.

10 - Volte à porta na frente da torre e use o Diamond para destrancá-la.

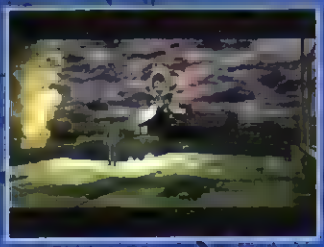
Afghanistan

1 - Como Glass, mate os soldados e pegue a Gate Key. Note que a porta de utilidade não abrirá nesse ponto (você irá destrancá-la no futuro). Siga para a próxima sala, esquive-se do Mech e use a Gate Key para abrir a porta seguinte. Na sala, elimine os dois soldados e, quando o Mech entrar em cena, dispare contra os tanques de combustível para destruí-lo. Suba a escada, mate o soldado no canto escuro e pegue o Flamethrower. Então use o Grappling Hook para chegar até os três soldados, mate-os e salte para o próximo edifício.

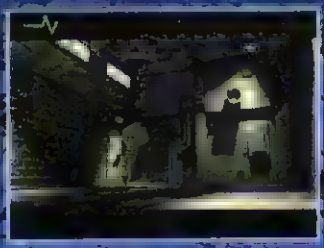
2 - Vá até o ventilador do meio, no topo do prédio, e aperte... Lá dentro

há um C4 e um Save Point. Saia da sala, pegue o Mech e use-o para destruir o outro

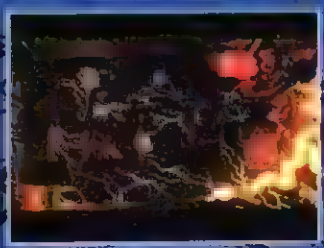
3 - Quando o helicóptero seguir-lo pelo corredor, pressione e segure R1 e corra o mais rápido que puder. Depois da perseguição, suba até o topo do prédio para enfrentar o chefe



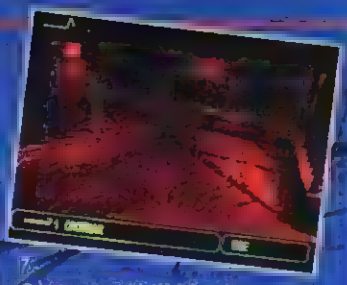
4 - Role para esquivar-se das balas do helicóptero e chegar até o canhão e destrui-lo. Depois de matar os soldados e conseguir a Utility Key, use-a na escotilha e desça para encontrar o Crowbar. Então abra a escotilha e desça de novo: você voltará à sala de onde começou e sairá pela porta trancada que citamos antes!



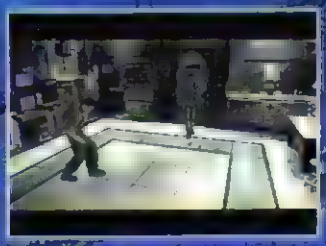
5 - Volte o caminho que você fez para chegar à essa porta, use a Utility Key, entre e desça pela escotilha



6 - Para cruzar o chão eletrificado, preste atenção no padrão e corra de uma seção segura para outra. Use a Gate Key para abrir a porta, detone um Mech e um soldado. Depois mate mais alguns soldados e abra as duas portas com a Gate Key

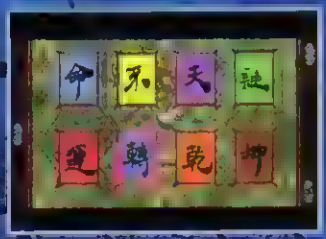


7 - Continue até chegar à essa porta e abra-a com o Crowbar. Lá dentro há camas de hospital: siga até a parede do fundo para obter o Blood Sample. Guarde sua arma!



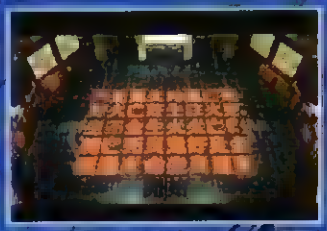
8 - Agora você cairá numa emboscada. Pegue a arma no chão, caso contrário você será morto! Depois do bangue-bangue, você será transportado para a Island of Eight Immortals. Mate os demônios no caminho até a porta em frente à torre e entre

Tower of the Immortals



1 - Como Hana, use a Bell na entrada para que um Immortal apareça e participe desse game estilo Siga o Chefe. Apenas aperte as imagens na ordem indicada. A cada rodada, mais uma imagem será adicionada à seqüência

2 - Agora você vai jogar como Glas. Use a Phoenix na entrada para que um Immortal apareça e participe do Dragon Dice Game. Você terá de chegar ao fim do tabuleiro em primeiro lugar, jogando o dado. O jogo é totalmente aleatório e baseado na sorte, e não em habilidade! Provavelmente você terá de jogar algumas vezes para conseguir!



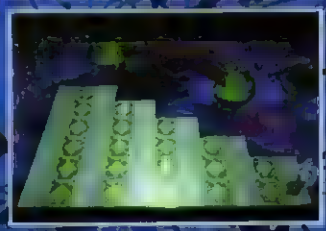
3 - Hana entrará em ação de novo! Use o Chinese Fan para que outro Immortal apareça e solucione esse quebra-cabeças. Você terá de pisar no piso numa determinada ordem para acompanhar a música, sem colocar os pés sobre as lajotas erradas. A imagem grande no alto da página mostra a solução, com os pisos certos destacados em rosa e numerados na ordem em que você deve pisar neles. O caminho seguro é o amarelo!

4 - Agora como Glas, você fará uma escolha e usará o Paper Doll na entrada para enfrentar o chefe. Não se esqueça de selecionar sua arma mais poderosa e que comporta mais munição! Atenção: dependendo de sua escolha aqui, e nas situações seguintes, a história e as batalhas poderão mudar. Para não estragar a surpresa do jogo, essas passagens serão descritas por ora

5 - Como Hana, use o Mirror para entrar na porta

6 - Como Glas, use a Bravery Medal na porta e encare outro chefão. Dica role para se afastar dele e então dispare o Assault Rifle

7 - Como Hana, use o Hair Pin na porta. Você terá de fazer uma escolha antes de lutar contra outro chefe

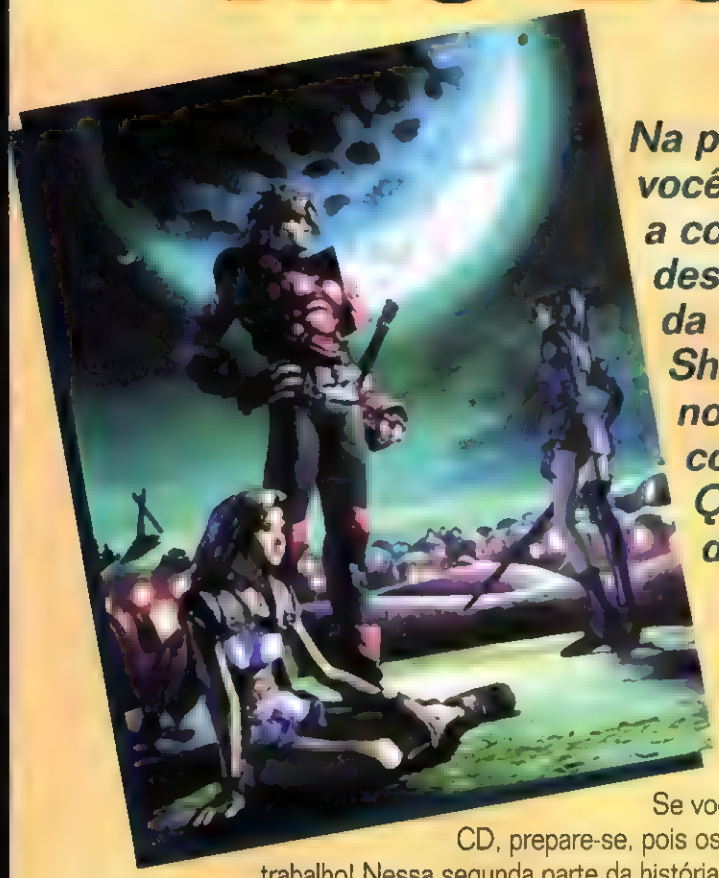


8 - Como Glas, use o Peeche na entrada e resolva o quebra-cabeças do chão. Cuidado, pois certos blocos podem machucar você quando estiver passando! Não se preocupe, pois esse minigame é fácil e tem várias respostas certas

9 - Agora é com você! Para quem chegou até aqui, fazer mais uma escolha e encarar a última batalha vai ser moleza! Respire fundo e boa sorte!

DETONADO

The Legend



Na parte final do jogo, você terá de ajudar Dart a combater o deus da destruição, resultado da combinação de Shana e a lua. Confira no Detonado a lista com todos os Side Quests e Stardusts dos CDs 3 e 4

PS Beleza, galera! Passado um mês certinho, a gente está publicando o final do Detonado de **The Legend of Dragoon**, conforme prometido. Se você já conseguiu terminar o segundo CD, prepare-se, pois os dois últimos vão dar ainda mais trabalho! Nessa segunda parte da história, muitos segredos serão revelados. Você vai ver que Soa, o criador do mundo, deu vida à Divine Tree, da qual nasceram 108 frutos que representavam diferentes elementos. Os frutos 107 e 108 correspondiam, respectivamente, aos humanos e aos Winglies, inimigos mortais. Já o elemento 109, que estava prestes a nascer, era o deus da destruição. Para impedir que o pior acontecesse, os Winglies decidiram dividir o fruto em duas partes, antes de seu nascimento. O corpo transformou-se numa lua, e a alma assumiu o corpo da personagem Shana. Dessa forma, o deus da destruição só poderia existir com a união de suas duas partes: Shana e a lua. Para bagunçar o meio de campo, o próprio pai do herói Dart é quem vai se encarregar dessa tarefa. E agora? O que Dart vai fazer? Será ele terá de matar a amiga Shana ou mesmo o próprio pai? Prepare-se, pois a história vai pegar fogo! Uma dica: aumente bastante o level de seus personagens, só assim os chefes darão menos trabalho. Agora chegou a hora de terminar esse jogaço. Confira o Detonado com a lista de todos os Side Quests e Stardusts dos CDs 3 e 4!

ITENS DE MARTEL

Dê Stardusts para Martel para ganhar os seguintes itens:

- *10 Stardusts: Physical Ring*
- *20 Stardusts: Amulet*
- *30 Stardusts: Rainbow Earring*
- *40 Stardusts: WarGod's Sash*
- *50 Stardusts: Vanishing Stone*

The Legend of Dragoon

RPG

Sony

9.8

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9

1 Jogador . Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
Os combos das batalhas e a ótima jogabilidade

▼ **PONTO FRACO**
Não é possível navegar livremente pelo mapa

# of Dragoon

Disco 3: Fate & Soul

1 - Depois da longa viagem, seu grupo desembarcará em Furni the Water City. Siga para ■ norte para encontrar com Harris. Ele falará com o povo a respeito de um lobo chamado

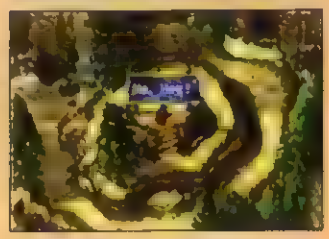
2 - Vá para a parte esquerda da cidade e fale com o cara do Inn. Ele deixará você usar ■ barquinho que está ao lado. Entre nele (aperte X)

3 - Siga para Mayor's House e converse com Mayor duas vezes. Vocês dormirão na casa dele

4 - Use ■ barquinho ■ vá para a parte direita da cidade (o homem que antes bloqueava o caminho não estará mais lá). Ande um pouco mais à direita para sair da cidade

5 - No mapa, entre na Evergreen Forest

6 - De cara, haverá três caminhos. Pegue o do meio para prosseguir (nos outros dois você encontrará baús)



7 - Aproxime-se do menino que está correndo, e ele fugirá com Kamuy

8 - Seguindo pela esquerda, você chegará a uma área com três saídas: pegue a do norte para enfrentar ■ lobo

ADDITIONS

DART

Nome	Level
Double Slash	Inicial
Volcano	2
Burning Rush	8
Crush Dance	15
Madness Hero	22
Moon Strike	29
Blasting Dynamo	Deixe todas as Additions no maximo

ALBERT/LAVITZ

Nome	Level
Harpoon	Inicial
Spinning Cane	5
Rod Typhoon	7
Gust of Wind Dance	11
Flower Storm	Deixe todas as Additions no maximo

ROSE

Nome	Level
Whip Smack	Inicial
More & More	14
Hard Blade	19
Demon's Dance	Deixe todas as Additions no maximo

HASCHEL

Nome	Level
Double Punch	Inicial
Fiery of Styx	14
Summon 4 Gods	18
5 Rings Shattering	22
Hex Hammer	26
Omni Sweep	Deixe todas as Additions no maximo

MERU

Nome	Level
Double Smack	Inicial
Hammer Spin	21
Cool Boogie	26
Cat's Cradle	30
Perky Step	Deixe todas as Additions no maximo

KONGOL

Nome	Level
Pursuit	Inicial
Inferno	23
Bone Crush	Deixe todas as Additions no maximo

THE LEGEND OF DRAGOON

9 - As magias são inúteis contra Kamuy: use apenas ataques físicos e itens de cura. Para facilitar, é bom transformar todos do grupo em Dragoons (se quiser, volte para Furni depois da luta ■ fale com Harris para pegar a recompensa)

11 - No mapa, entre em Crystal Palace in Deningrad

12 - Vá para o norte e fale com o bispo na igreja

10 - Vá para o sul. No meio do caminho, Rose e Meru sairão do grupo

13 - Converse também com o dono da biblioteca (ele está lá na frente)

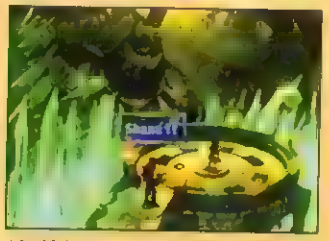
14 - Siga para a biblioteca (a casa da esquerda, no norte da cidade) e fale com todos. Depois disso, converse de novo com o dono

15 - Você irá automaticamente para Neet, só com Rose. Apenas siga para o norte da cidade e bata um papo com Luanna, que está no cemitério

16 - Dessa vez, você irá para uma vila de Winglies. Faça Meru se teletransportar nas luzes azuis (aperte X) para prosseguir, fale com o povo ■ saia

17 - De volta ao grupo, siga para a saída da cidade. Rose aparecerá com Luanna e Setie. Logo a cidade será atacada, e Meru se juntará a vocês de novo

18 - Entre no castelo que está no norte da cidade e suba as escadas até encontrar a sala da rainha Theresa. Fale com ela e com Miranda



19 - Volte à sala da rainha e suba as escadas da direita para encontrar Shana. Após a cena, Shana ficará definitivamente fora de seu grupo, mas Miranda irá substituí-la

20 - Volte a Evergreen Forest e siga para o norte daquela área em que o

MAGIA DRAGOON

SHANA/MIRANDA

Nome	Level Dragoon
Moon Light	Inicial
Star Children	2
Heaven's Gate	3
Silver Dragon	5

LAVITZ/ALBERT

Nome	Level Dragoon
Wing Blaster	Inicial
Rose Storm	2
Gaspless	3
Jade Dragon	5

ROSE

Nome	Level Dragoon
Astral Drain	Inicial
Death Dimension	2
Demon's Gate	3
Dark Dragon	5

KONGOL

Nome	Level Dragoon
Grand Stream	Inicial
Meteor Strike	2
Golden Dragon	5

DART

Nome	Level Dragoon
Flame Shot	Inicial
Explosion	2
Final Burst	3
Red Eye Dragon	5
Divine D. Ball	Inicial (só na batalha final)
Divine D. Cannon	Inicial (só na batalha final)

HASCHEL

Nome	Level Dragoon
Atomic Mind	Inicial
Thunder Kid	2
Thunder God	3
Violet Dragon	5

MERU

Nome	Level Dragoon
Freezing Ring	Inicial
Rainbow Breath	2
Diamond Dust	3
Blue Dragon	4

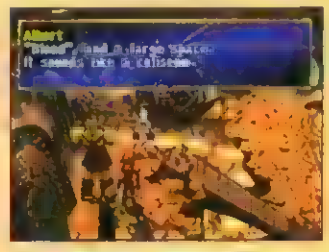
menino do lobo estava correndo. Meru abrirá um portal: entre nele

21 - Você estará em Wingly Forest. Siga ■ fale com o Wingly que está ao lado do Save Point para que ele leve você para cima

22 - Dentro da casa, fale com os pais de Meru

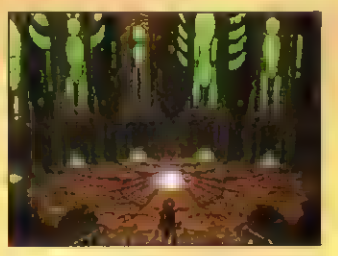
25 - Continue e fale com outro Wingly para ser levado à próxima plataforma

28 - Ande até chegar a essa área e use apenas os teletransportes

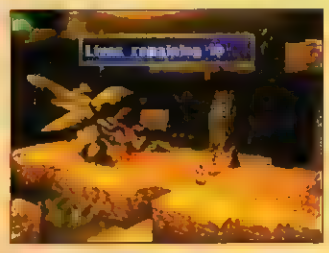


29 - Vá até esse coliseu, suba e continue usando os teletransportes

30 - Aqui, use ■ portal vermelho para recuperar energia e salve o jogo. Haverá dois caminhos para você escolher: primeiro vá para o norte



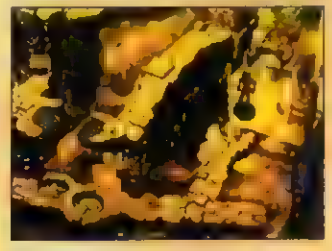
31 - Nessa sala há seis portas, e você terá de entrar em todas elas para deixar as luzes azuis. Siga a seguinte ordem (da esquerda para a direita): 6ª, 1ª, 3ª, 4ª, 5ª e 2ª. Depois suba no teletransporte que vai aparecer, siga mais um pouco e se prepare para encarar ■ chefe Virage



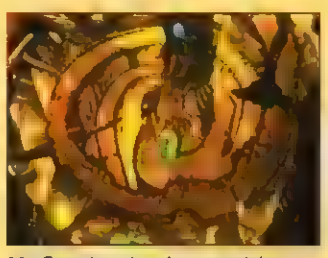
32 - Para derrotar Virage, você terá de agüentar apenas dez rodadas. Fique só defendendo ■ enchendo sua vida, pois ■ chefe morrerá automaticamente. Mas atenção: tome muito cuidado com o último ataque dele ■ esteja com a vida bem cheia!

33 - Para explorar melhor ■ lugar, não suba. Volte ao Save Point anterior e siga pela direita

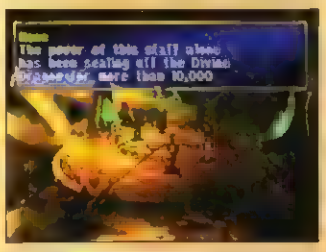
34 - Nessa sala, fique em cima dos switches vermelhos e aperte X para fincar a espada no chão. A luz ficará azul. Fazendo isso em todos os switches, você irá anular a barreira da frente. Então entre pela porta



35 - Pule nas pedras para prosseguir



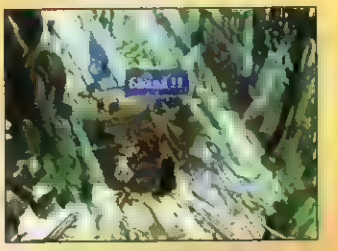
36 - Essa área é onde os caminhos anteriores se encontram. Entre no pilar do meio para se teletransportar



37 - Chegando a essa sala, fale com o grupo. Logo ■ chefe aparecerá!

38 - Grand Jewel é poderoso. Você deverá usar Additions bem fortes para matá-lo, senão ele ficará enchendo a própria vida. O Gust of Wind Dance de Albert é muito eficiente nessa batalha. Se estiver muito difícil, aumente bem seu level e aprenda mais Additions antes de enfrentar esse chefe

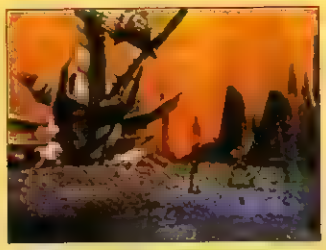
THE LEGEND OF DRAGOON



41 - Vá para o castelo, suba as escadas e encontre Shana na sala da rainha. Depois da cena, saia da cidade e vá para Evergreen Forest

42 - Fale com o guarda para passar

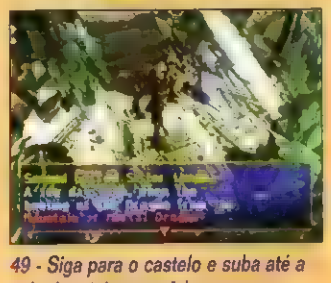
43 - No mapa, entre em Mountain of Mortal Dragon



46 - No começo, Dart usará o Dragon Black Staff para diminuir a força do adversário. Aproveite e aplique suas melhores Additions para derrotá-lo! Miranda será inútil nessa batalha, pois os ataques dela são muito inofensivos. Poupe-a!

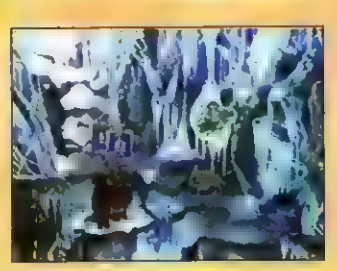
47 - Após a luta, saia da montanha, volte para Evergreen Forest, assista à cena de Younger Bardel e siga para Deningrad

48 - Se você estiver pegando os Stardusts, Martel estará aqui



49 - Siga para o castelo e suba até a sala da rainha para falar com os guardas. Depois saia da cidade

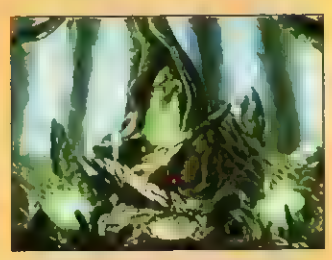
50 - De volta ao mapa, entre em Kashua Glacier



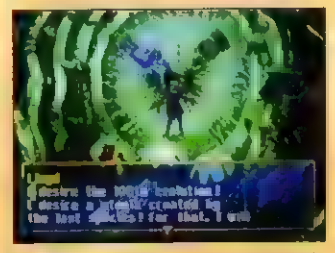
53 - Compre armas desses dois caras e siga em frente

56 - Para detonar Windigo, use a Addition Final Burst de Dart e o Gust of Wind Dance de Albert. No final, o chefe vai colocar um de seus parceiros no corpo dele. Quando isso acontecer, não ataque o corpo: acerte apenas as partes laterais. Após matá-lo, siga por cima

57 - Chegando a essa sala com vários círculos, use os teletransportes para prosseguir

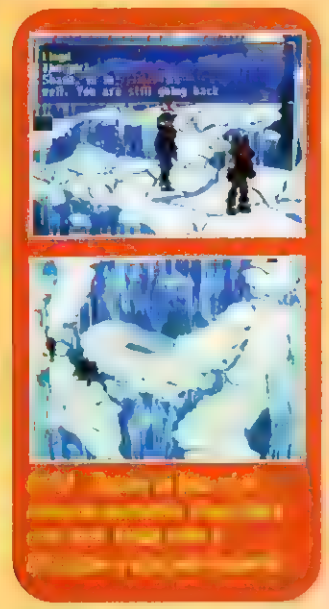


58 - Vá até esse local com uma árvore gigante e salve o jogo. Ah! Aqui tem um teletransporte à direita, que pode levar você ao Side Quest A (confira mais informações sobre os Side Quests no quadro da próxima página)



59 - Entre na árvore e encontre Lloyd. Então você deverá enfrentá-lo!

60 - A batalha será difícil. O problema é que, caso você use o poder Dragoon, Lloyd irá matá-lo no ato! Isso pode ser remediado se você usar o Talisman, acessório que anula a morte instantânea. Ataque com as melhores magias e Additions de Dart!



63 - No mapa, entre em Snowfield

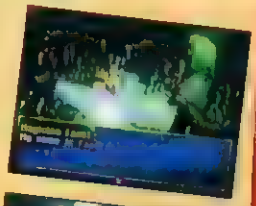
64 - Siga em frente, e logo Lloyd baterá um longo papo com o grupo. Depois, se quiser, entre na caverna de novo para descansar

67 - Suba a montanha em que você escorregou e pegue os baús. Quando chegar de volta ao topo, siga para a esquerda

68 - No mapa, entre em Capital Vellweb

SIDE QUESTS

Side Quests são aventuras extras do jogo, nas quais é possível conseguir alguns itens. Você participa delas se quiser, pois isso não influi em nada na história nem no final. Mas se você quiser detonar o jogo 100%, vale a pena tentar!



Side Quest A

Use o teletransporte à direita da área em que você enfrentou Lloyd (Kashua Glacier). Lá dentro, encontre Faust e use Additions fortes e itens de encher vida até detoná-lo. Atenção: você precisará do item que recebe de Martel dando-lhe os 50 Stardusts. Portanto só será possível participar da aventura A quando você estiver no quarto CD

Side Quest B

Entre na passagem acima da pedra com as inscrições em verde (Snowfield), pegue os itens dos baús e ande até lá embaixo para enfrentar o chefe. Ele estará dividido em três partes: espada, escudo e armadura. Detone primeiro a espada para não ser morto no ato (no momento em que a espada for destruída, um personagem seu morrerá; então use o item para ressuscitá-lo). Em seguida, ataque as outras partes na boa, usando o Special para transformar todos em Dragoon

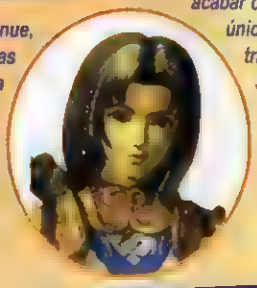
Side Quest C

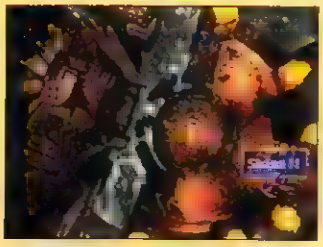
No quarto CD, fale Fale com Shirley e siga por cima para chegar a Dragoon Towers (Vellweb). Vá andando pelas sete torres e derrotando todos os chefes (Syuevil, Damia, Belzac e Kanzas). Para acabar com eles, use o Special, Additions fortes e itens de cura. No final, você ganhará o item Purple Electric Stone

71 - Encontre Shirley e ande para a esquerda. Seguindo por cima, você irá ao Side Quest C

The Legend of Dragoon

72 - Continue, entre no templo e desça as escadas. A terceira porta levará você ao Emperor Diaz, mas antes pegue itens nas demais portas





73 - Finalmente, encontre Shana aqui. A história começará a ficar empolgante! O vilão Zieg é ■ pai de Dart; Rose, a Black Dragon; e Shana, a Moon Child, o ingrediente básico para acabar com ■ mundo! O único jeito de evitar a tragédia seria matar Shana. Mas será que Dart vai conseguir? É hora de detonar o último CD!

LISTA DE STARDUSTS (CDs 3 e 4)

CD 3 (total: 11)

Furni

1 – Na primeira casa da direita, no vaso
2 – No porão da casa de Teo (ache um switch para mudar a direção do escorregador)

Neet

1 – Perto da entrada

Wingly Forest

1 – Na casa de Guarahha
2 – No pilar que está perto do teletransporte que leva à casa de Bardel

Deningrad

1 – No segundo andar do Inn, no hospital (depois da destruição da cidade)
2 – No pilar que está na frente da loja de itens (depois da destruição da cidade)
3 – No pilar que está na frente da loja de armas (depois da destruição da cidade)
4 – No castelo, na entrada da sala em que Shana entrou (depois da destruição da cidade)
5 – No castelo, na entrada destruída de Chamber of the Seal (depois da destruição da cidade)

Vellweb

1 – Numa sala de Dragoon Towers

CD 4 (total: 4)

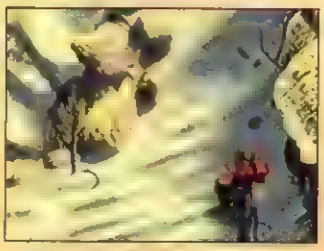
Ulara

1 – Na fonte grande
2 – Na loja de armas
3 – Na fonte com flores vermelhas

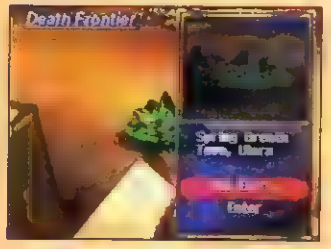
Rogue

1 – Embaixo da casa de Mayor

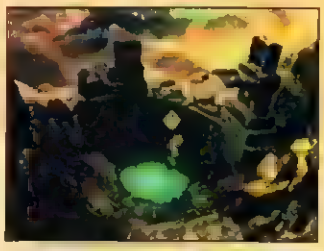
Disco 4: Moon & Fate



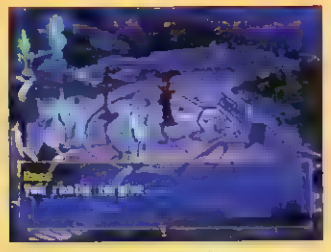
1 - No início, você estará em Death Frontier. Salve ■ jogo e siga para o sul



4 - No mapa, vá para Spring Breath Town, Ulara



5 - Use o teletransporte para entrar na cidade. Caron irá receber vocês

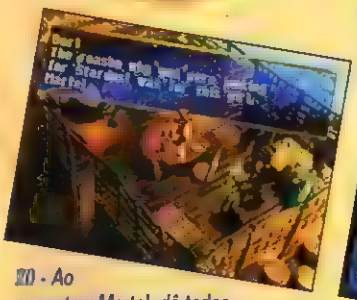


10 - Volte à fonte cheia de rosas, e Dart conversará com Rose

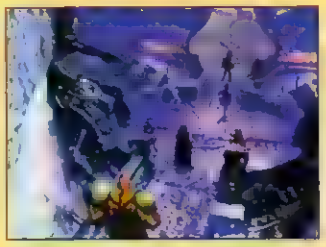
15 - Chegando ao mapa, entre em Home of Giganto (lembra dela?) e volte para Twin Castle, Fletz

11 - Ande até a bifurcação anterior e use o teletransporte para se encontrar com Haschel e Miranda

16 - Siga até o castelo e fale com o rei. Ele abrirá as duas portas inferiores



20 - Ao encontrar Martel, dê todos os 50 Stardusts para ela, para que sua filha seja curada. Em troca, você ganhará a Vanishing Stone (veja os demais itens que você pode ganhar dela na primeira tabela deste Detonado)



24 - Converse com todos e abra a porta com Dart

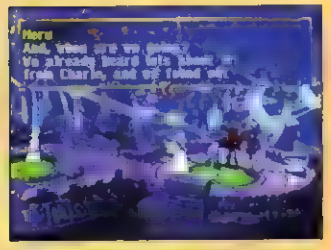
25 - Use os teletransportes, encontre com Ruff e siga-o

12 - Siga então pelo caminho esquerdo da bifurcação. Você sairá numa fonte enorme com um Save Point. Ande um pouco para a esquerda e use o teletransporte para encontrar com Kongol e Albert na loja de armas

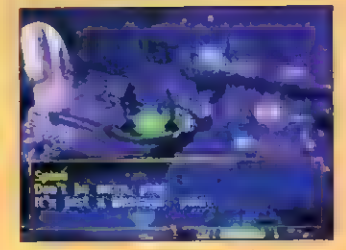
17 - Entre numa das portas e converse com Puler. Depois fale com Kayla para usar o barco

26 - Continue usando os teletransportes e siga pela passagem da direita para prosseguir. Na sala, você encontrará com Phewy. Fale com ela e siga em frente

18 - Navegue e entre em Outland Village Rouge



13 - Meru está na entrada da cidade: encontre-a!

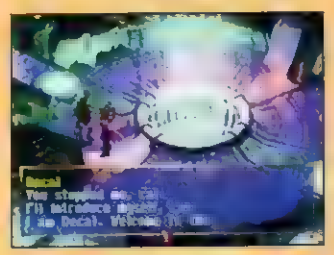


27 - Mais adiante, fale com Spino e siga-o

19 - Suba as escadas e fale com o Mayor

14 - Quando o dia amanhecer, vá de novo à entrada da fase. Vários Winglies estarão voando por lá

23 - Volte para o barco. Agora você poderá escolher três caminhos: vá para Aglis the Magical City



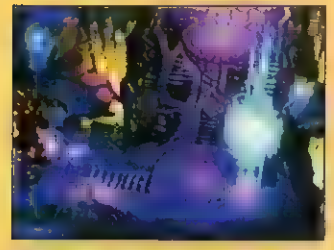
28 - Nessa outra sala, fale com Decal e continue em frente

The Legend of Dragoon

29 - Vá usando os teletransportes até chegar à sala em que está Savan. Ele falará algo sobre a Signet Sphere. Depois disso, converse com ele de novo para usar os teletransportes coloridos. Seu grupo vai se separar. Salve o game!

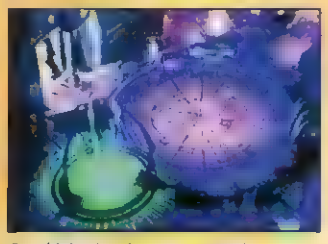
30 - Fale com Savan para fazer o teste das perguntas. Para Kongo, escolha a opção "Take Doel's sword"; para Miranda, "To save the world" e depois "I cannot die now"; para Albert, "I cannot do that"; para Meru, "I cannot die"; e para Haschel, "I couldn't stop her". Para Rose você não precisa fazer nada e, finalmente, escolha "I will save Shana no matter what" para Dart

31 - Depois de passar no teste, siga para a esquerda da sala e use os teletransportes até chegar à parte com uma luz forte. Fale com Savan e pegue o item Psychedelic Bomb X

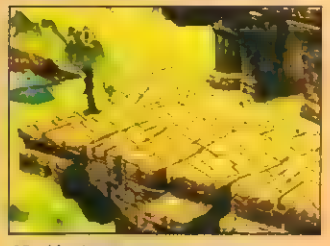


32 - Vá por baixo e use os teletransportes para seguir Savan. Chegando à sala com um Save Point, prepare-se para encarar o chefe e continue

33 - Last Kraken tem ataques fortes. Para aumentar sua defesa, use magias como a Rose Storm de Albert (em forma de Dragoon). Dart também pode fazer grandes estragos com suas magias de Dragoon (como a Final Burst)



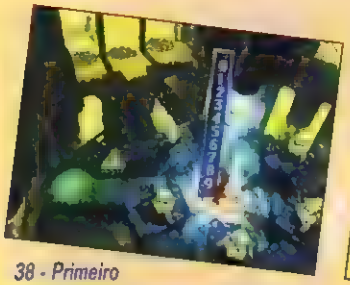
34 - Volte à sala em que você encontrou Ruff (no caminho, não esqueça de falar com as criaturas), entre na porta da esquerda e use o teletransporte para ir a Zenebatos



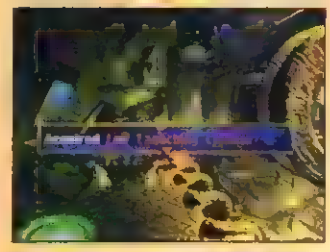
35 - Você encontrará uma nave chamada Wings, que pode levá-lo quando quiser a outras cidades. Mas deixe-a de lado agora!

36 - Use o teletransporte verde e fale com o robô. Ele dirá que a lei 703 não permite que humanos usem o transporte local

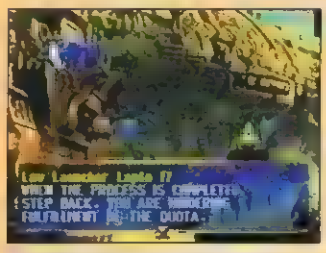
37 - Vá para a direita e fale com o robô que está na frente do Save Point. Ele o levará a outros lugares



38 - Primeiro vá ao Legislation Center. Desvie dos robôs para não ir pra prisão (use as passagens). Chegando à sala com vários robôs, fique na fila. Quando for sua vez, vá para o centro da sala e aperte X. Então responda "No" e depois "Yes" e digite **703** para pegar uma autorização



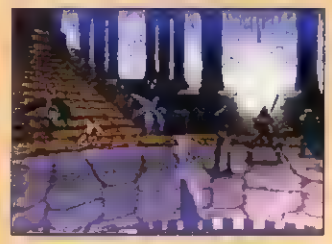
39 - Agora vá para Law Factory, siga em frente até chegar à sala com uns robôs e fale com eles para ganhar outra autorização



40 - Vá até o local da foto, em Law Launcher, e use o bloco flutuante para finalmente mudar a lei 703

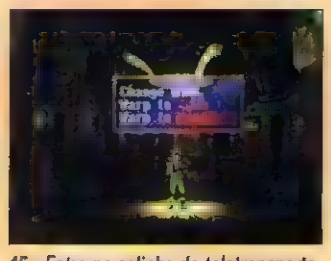
41 - Volte tudo e fale com o robô que está no início da área. Então fale com ele de novo para ir para Signet Sphere

42 - Salve o jogo e prepare-se para encontrar outro chefe na porta da frente

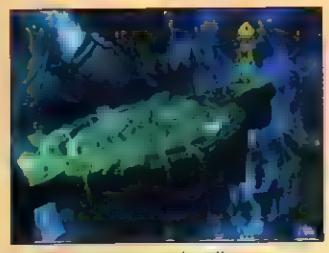


43 - Você deverá detonar três caras. Primeiro acabe com Kubila, pois o ataque em que ele chama uma criatura de outra dimensão suga muita vida! E ele também tem um ataque que mata você no ato. É bom usar o Rose Storm de Albert para melhorar a defesa de seu grupo e levar itens para ressuscitar. Depois detone Vector com magias Dragoon de Dart (mate-o rapidamente, antes que ele fique gigante) e, em seguida, ataque o terceiro adversário. Após a luta, siga em frente e fale com Zieg

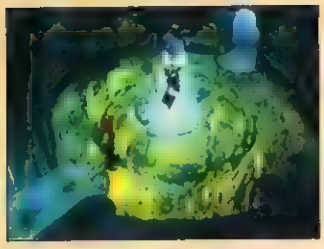
44 - Volte ao início da área e fale com o novo robô para ouvir a lei 410. Agora repita o mesmo esquema de antes, ou seja: digite **410** no Legislation Center, vá para Law Factory e depois para Law Launcher. Se quiser desligar os robôs que levam você pra prisão, altere a lei 659!



45 - Entre na salinha do teletransporte que você usou para chegar a essa cidade e vá para Mayfil



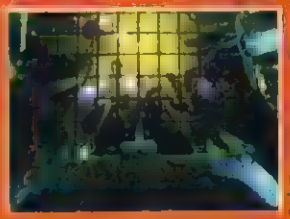
46 - Prepare-se para batalhas e batalhas e siga por esse teletransporte

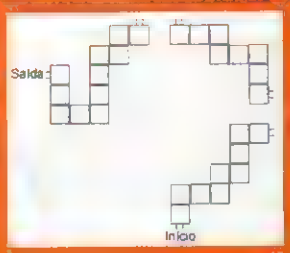


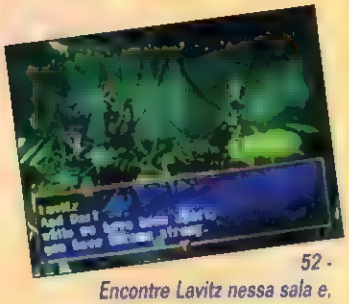
47 - Na primeira sala haverá um pequeno dragão, ■ Wind Dragoon Spirit: encoste nele para enfrentá-lo. Agora ele está mais difícil que antes, mas a essa altura do jogo você já pode detoná-lo sem virar Dragoon. Apenas usa as mais poderosas Additions (como ■ Blasting Dynamo de Dart e a Blossom Storm de Albert) e tome cuidado com ■ ataque venenoso do bicho

48 - Na segunda sala, você encontrará ■ Water Dragoon Spirit. O Red Eye Dragoon ■ ■ Final Burst de Dart em forma de Dragoon funcionam bem contra esse adversário. Use a Rose Storm de Albert para melhorar a defesa e, se tiver Meru no grupo, faça-a virar Dragoon e ataque com magias. Elas são muito eficientes aqui!

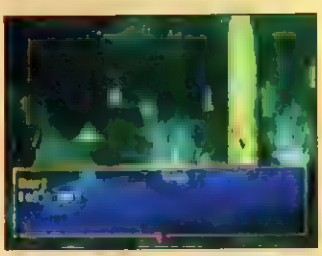
49 - Na terceira sala esta ■ Void Dragoon Spirit. É moleza detoná-lo! Primeiro use o Special ■ transforme todos do grupo em Dragoon. Depois ataque com as magias de Dart defenda com a Rose Storm de Albert







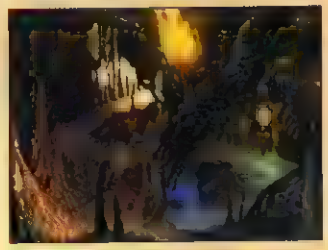
52 - Encontre Lavitz nessa sala e, depois do papo, pegue o teletransporte para enfrentar ■ espírito dele



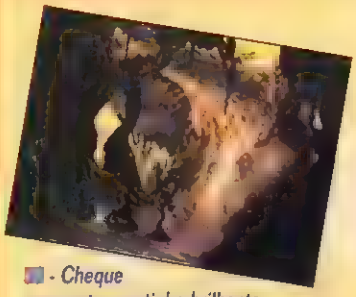
55 - Suba pela luz que Lavitz deixou e siga em frente, até a nave Wing aparecer para levá-lo à Divine Tree

56 - Vá subindo ■ checando os pontinhos brilhantes que estão no meio das poças

57 - Entre nessa passagem cheia de vapor



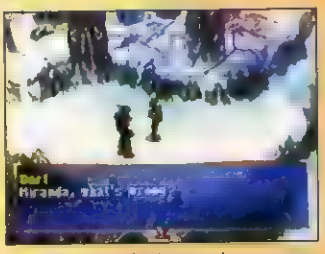
58 - Aqui é um ótimo lugar para aumentar seu level. Use essa poça para encher sua vida ■ siga por cima



■ - Cheque esse outro pontinho brilhante, salve ■ jogo lá em cima ■ prepare-se para outra batalha

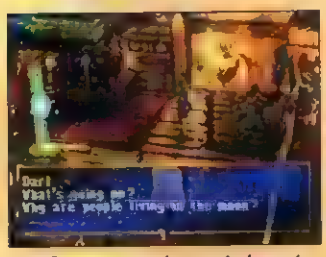
The Legend of Dragoon

63 - Continue e entre na árvore. Se andar mais um pouco, a terra tremerá e você será levado para a lua

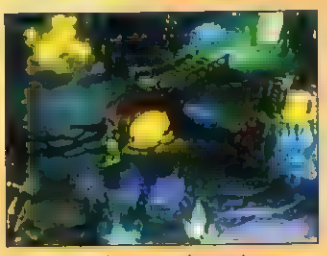


■ - Siga pela direita até chegar a uma área nevada. Miranda, que parecerá conhecer o lugar, irá checar algo

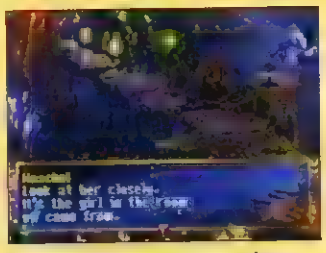
65 - Miranda terá de enfrentar sozinha a própria mãe. Será moleza! Atire flechas até aparecer uma questão e escolha "I forgive you"



66 - Siga para o sul, e você chegará a uma casa. Fale com todos e atualize seus itens ■ armas. Depois siga pela porta por onde a menina entrou



67 - Nessa área com duas crianças, siga por baixo



68 - Ande até encontrar a menina que você viu saindo da casa. Haschel vai segui-la

69 - Para detonar a menina, filha de Haschel, use apenas Additions. Quando ela der um golpe que deixa você com 1 de HP, use itens para encher sua vida e continue batendo. Então escolha "Mind's Eye Awaken" entre as opções da conversa

70 - Volte à casa e siga por baixo (o guarda não estará mais lá). Você sairá numa área com um castelo, mas os guardas não o deixarão passar ainda! Então entre pela passagem que está na escada, à esquerda!

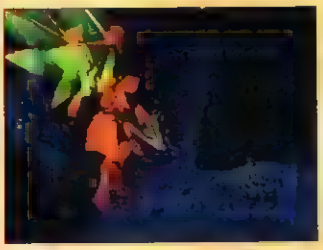
71 - Nas nuvens, vá para cima. Todos cairão, dividindo seu grupo em dois

72 - Com ■ grupo de Albert, siga para o norte para encontrar o chefe

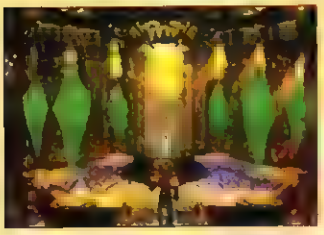
73 - Acerte as contas com ■ irmão de Kongol. Não tem segredo: só ataque com Additions!

■ - Volte à parte das nuvens e siga aquele caminho onde seu grupo caiu da outra vez

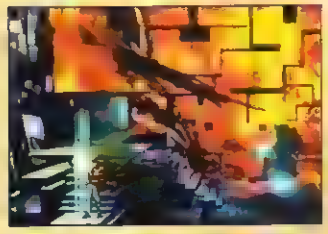
88 - Siga em frente e salve o jogo na área. Quando encontrar Shana lá na frente, Zieg aparecerá para acabar com a festa!



89 - Zieg se transformará em Dragoon e atacará com todas as técnicas de Dart. Vire Dragoon com Albert e use a Rose Storm para amenizar os danos. Com Dart, use a Addition Blazing Dynamo e, com o terceiro personagem, encha a vida e ataque. Após essa grande luta, você verá que, na verdade, o pai de Dart não é mau. Ele estava apenas sendo manipulado por Melbu Frahma, o chefe final do game!

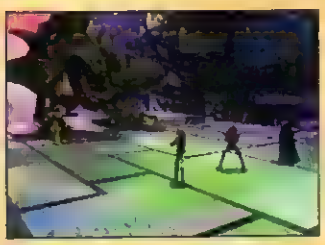


85 - Use o teletransporte que está no meio da sala

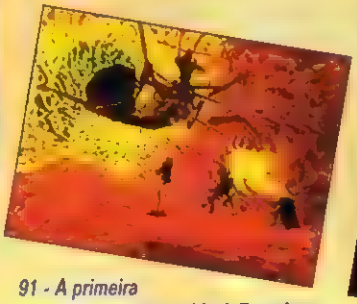


86 - Siga até encontrar o Save Point. Então salve a partida e equipe-se para a próxima batalha

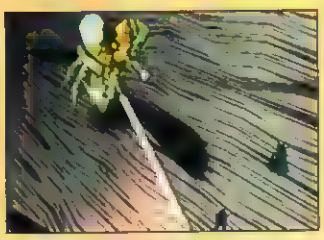
90 - Agora é hora da batalha final! Todos de seu grupo devem estar, no mínimo, no level 40. Fale com todos e vá à luta! Se quiser, é possível fortalecê-los e voltar depois



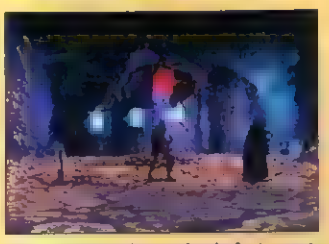
87 - Super Virage não é tão difícil de derrotar. De cara, use o Special e a magia Final Burst de Dart na cabeça dele. E, como de costume, aplique a Rose Storm de Albert. O único problema é que Super Virage tem um ataque devastador, que tira muita vida de seu grupo. Use itens de cura e esteja com o HP cheio quando a cabeça do chefe for detonada, senão você morrerá na grande explosão



91 - A primeira forma do chefe será difícil. Transforme Dart em Dragoon e use a magia Dragon Cannon para arrancar 3000 HP do monstro. Com Rose, use o Demon's Dance para conseguir um ataque bem eficaz. Quando Dart voltar ao normal, use Blazing Dynamo



92 - A batalha contra a segunda forma do chefe é mais rápida que a anterior. O problema será quando o adversário pegar um de seus personagens e colocá-lo na frente dele para se defender. O jeito é continuar batendo, até o cara soltar! Os lasers do chefe atrapalham bastante. A dica é transformar-se em Dragoon e dar golpes físicos para provocar um bom estrago no monstrengo



93 - A terceira forma do chefe é a mais fácil. Apenas acerte algumas Additions e diga adeus. Quando aparecerem os dois monstrinhos nos lados, detone-os rapidamente, pois eles podem machucá-lo bastante!

94 - A última forma do chefe é de lascar, pois seus ataques são devastadores! Quando aparecerem as duas criaturas nos lados, detone-as rapidamente, pois elas matam você no ato!

Transforme-se em Dragoon e ataque com magias potentes, principalmente com a Cannon, de Dart. Vários itens Angel's Prayers e muita sorte também são fundamentais aqui!

Dicas

NASCAR 2001

Para executar as dicas a seguir, entre no menu Options, selecione Credits e depois Developers. Espere a seqüência do filme terminar e digite um dos comandos abaixo quando os créditos começarem a aparecer na tela:

Pista Proving Grounds
Segure R1 e aperte ←, ○, ↑, ↓, →, →, →.

Pista Treasure Island
Segure L2 e aperte □, ○, □, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, X. Outra forma de destravar essa pista é terminar a temporada na dificuldade Veteran.

Jogue como KC Monoxide (#101)
Segure L2 e aperte □, ○, X, ↓, ↑, →, ←.

Jogue como "Shorty" Leung (#100)
Segure R2 e aperte □, ○, X, ↑, ↓, ←, →.

Jogue como Jocko Michaels (#167)
Segure L1 e aperte □, △, □, ○, □, X.

Jogue como Asher Boldt (#153)
Segure L2 e aperte □, ○, △, X.

Carro alternativo de John Andretti
Segure R1 e aperte □, △, □, △.

Carro Black Box Classic
Vença o Short Track Challenge.

Carro Black Box Exotic
Vença a Half Season.

EA Sports Car
Vença o Road Course Challenge.

EA.com Car
Vença o Superspeedway Shootout na dificuldade Veteran ou Legend.

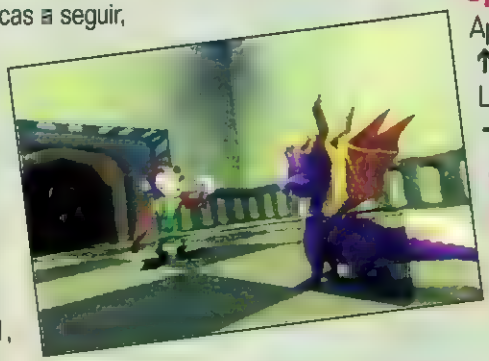
RAY CRISIS: SERIES TERMINATION

R-Gray 1 e R-Gray 2
Complete o modo Original sem continues para destravar R-Gray 1 e R-Gray 2.

Galeria de arte
Complete o modo Special com qualquer um dos quatro barcos (incluindo um dos R-Gray). Cada vez que você terminar o jogo, três novos conjuntos de arte serão destravados na galeria.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Para executar as dicas a seguir, pause o jogo e digite a seqüência correspondente:



99 vidas
Aperte →, ←, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ○.

Enegia extra
Aperte ○, R1, ○, L1, ○, R2, ○, L2, ○.

Modo Easy
Aperte ○, □, →, ←, →, □, ○, X.

Modo Hard
Aperte ○, □, →, ←, →, □, ○, □.

Modo Cabeção
Aperte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○, ○, ○.

Modo Achatado
Aperte ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, □, ○.

Spyro preto
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

Spyro azul
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, X.

Spyro verde
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, △.

Spyro rosa
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.

Spyro vermelho
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.

Spyro amarelo
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

Spyro roxo
Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

Tesouros do Sparx
Aperte →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, ○, ○, ○.

Skate do Squish
Aperte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ○, □.

WILD WILD RACING

Motor mais potente
Complete o modo Time Attack.

Arranque rápido
Quando o número "1" aparecer na contagem da largada, aperte X para acelerar.

LUNAR: ETERNAL BLUE

Obter pontos de experiência facilmente

Depois de pegar Lucia e antes de lutar contra o Guardian, fique na torre e detone os monstros para obter experiência e aumentar seu level. Para chegar a níveis mais elevados, você pode brigar com os inimigos de Chiro na caverna do White Dragon. Será preciso estar no nível 50 para que Hiro possa utilizar a Triple Sword. Use os golpes mais fortes de todos os personagens nesse combate. Chiro provalvelmente fugirá depois do primeiro turno da briga, e a vitória lhe garantirá 33.333 pontos de experiência e 11.111 de Silver. Isso será útil antes de lutar contra Zophar.

Derrotando Dark Sphere

Vá até a área perto de onde a roda do moinho de Neo se quebra para encontrar um lugar chamado Lionhead. Há alguns inimigos bem difíceis ali. Encontre aquele com o nome de Dark Sphere (ele é parecido com aquelas esferas pretas que usam eletricidade em alguns calabouços). Esse bicho é difícil de matar sem a Soul Blade de Leo, pois o ataque normal e a maior parte dos feitiços e técnicas causam apenas um dano. Na batalha, deixe que Hiro defenda e faça com que Ronfar use Andry Dice para ressuscitar e curar pessoas. Use o Catastrophe de Lemina, se ela tiver, ou deixe-a na defesa com Jean. Leo deverá usar a Soul Blade, que causará um dano de 200 a 300 no inimigo. Depois de três ou quatro rodadas, Dark Sphere vai morrer e você garantirá 22.222 pontos de experiência. Outra forma de eliminá-lo é atacar com a Concussion Sword de Hiro e defender com os outros.

VANDAL HEARTS

Avançar níveis rapidamente em Chapter 2

Na batalha das ruínas do castelo, em Chapter 2 (antes da briga com Magnus e depois da emboscada no pântano), haverá dois círculos de cura e dois elevadores. Primeiro entupa o inventório de todos os personagens com Mage Oil antes de ir para a briga. Então mate todos os monstros no level, mas não se aproxime do templo! Em vez disso, faça com que Sara fique num dos círculos e lance diversas vezes o feitiço Mystic Shield sobre si mesma. São necessários seis encantamentos desses para elevar um nível. Faça com que Sara chegue ao nível 49 (isso deve levar um tempo!) e depois coloque Huxley no círculo ao lado dela. Lance o Mystic Shield em Huxley, e seu nível saltará para 46 ou algo assim! Repita isso algumas vezes para chegar ao nível 49. Naqueles em que você não puder jogar o Magic Shield, use o Magic Oil que dá na mesma! ***Obs:*** *não faça esse truque para turbinar Ash, senão você terá problemas mais adiante no jogo.*

Vandalier

Para que Ash vire Vandalier, você terá de encontrar seis chaves. Elas irão transportá-lo para um campo de batalha místico. Equipe Ash com uma chave, entre no Dojo e saia para que lhe perguntem se você quer ser transformado. Diga que sim e corra para pegar os prismas nos baús para tornar-se Vandalier. Confira a seguir a localização das chaves:

- **Nova Key:** depois de matar Death Ant nas dunas, converse com a mulher na taverna para receber a Nova Key;
- **Earth Key:** converse com o rapaz na taverna de Yuzu. Ele lhe dirá que deixou cair uma fruta estranha num pântano em forma de sinal de mais. Pegue a tal fruta e entregue-a a ele. Como recompensa, o rapaz lhe oferecerá a Earth Key;
- **Mana Key:** na Prison Fortress, procure uma pequena cratera no chão, perto do portão. Ali se encontra a Mana Key;
- **Chaos Key:** para obter a Chaos Key, você precisará de três itens: o Macroman, a Tarot Card e o Ramen. O Macroman está no canto noroeste de Ygdra Canaon; a Tarot Card, no canto sudeste de Basil Gate, onde há um "X" feito de grama; e o Ramen, no vagão de carvão, que é o primeiro do The Magical Train. Vá para a taverna em Kerachi Village e converse com o coletor;
- **Logos Key:** depois de salvar Leena em Tsukue Plains, volte para Frontier Village e converse com o velho na taverna. Ele descobrirá que há algo no centro do lago de lava. Vá para a Smoking Bones Cave e procure a Logos Key no centro, próximo à Salamander com um personagem capaz de voar;
- **Heaven Key:** com todas as cinco chaves, converse com o homem esquisito em Glasgow City. Ele lhe dará a Heaven Key. Então, com todos os prismas, vá para o Dojo para que o Master faça com que Ash avance para a classe de Vandalier e para que você possa ver o final verdadeiro. Dica: não entre nos campos de batalha do campo místico logo de cara. Deixe que seu grupo suba de nível e junte mais uma galera para enfrentar os monstros de lá.

VANDAL HEARTS II

Modo Advanced

No momento em que aparecer a tela de loading, aperte rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1 no controle 2.

DICA DO LEITOR

Robert Vieira faturou o prêmio do mês, uma pistola para PlayStation, pela dica maneira do jogo Final Fantasy VII

FINAL FANTASY VII

Duplicar qualquer item do jogo

Para duplicar todos os seus itens, você deve seguir os seguintes passos: equipe-se com a W-Item (na batalha), selecione o primeiro item (qualquer um) e escolha o alvo. Depois de confirmar o uso dele, selecione o item a ser clonado e pressione ○. Então, em vez de escolher o alvo, pressione X, cancelando. Repita os últimos dois passos para conseguir os itens que deseja em dose dupla!

Robert Wilker Vieira
Fortaleza, CE

CRASH BANDICOOT

Chegar à fase final com 100% de desempenho

Na tela de password, digite △, △, △, △, **X**, □, △, △, △, △, □, ○, △, △, △, ○, □, △, **X, X, X e X. Assim você irá direto para a última fase do jogo, com 100% de desempenho!**

Allan Penalber
Belem, PA

MANDE UMA DICA, PONTE E FUTURE UM SUPERPRÊMIO

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará um presente surpresa. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

GRAND TOUR RACING

Carro e pista bônus

Comece uma corrida em Hong Kong (level 5) e corra até chegar à estrada suja. Vá até a ponte e dirija vagarosamente por ela. Então vire à direita e passe por baixo da ponte para encontrar um medalhão de ouro.

Níveis escondidos

Há vários níveis escondidos nesse jogo. Para destravá-los, você deverá encontrar um objeto dourado e passar por cima dele, conforme as instruções a seguir:

Easter Island 2

Comece a corrida com qualquer time. Depois de passar pelos túneis de lava, aparecerá uma curva em "S" na área da selva. No fim dela, vá para a direita e saia da pista. Pouco antes de chegar à estrada de blocos vermelhos e brancos, você passará na grama: siga por ali até uma pequena praia. No final, você encontrará um objeto dourado: atropele-o para destravar um nível extra, em que você correrá na Easter Island com um Rally Car.

Egypt 1

Escolha qualquer escuderia, comece a corrida e passe pelas três pontes de madeira. Após a terceira, comece a reduzir a velocidade. À direita você verá um antigo prédio egípcio: ache o caminho até ele (acompanhe a areia). Chegando lá, dê uma volta ao redor do prédio e procure o objeto dourado (em forma de quadrado).

Hong Kong 5

Comece a corrida com qualquer time. Quando chegar à estrada de terra, vá para a segunda ponte e siga por baixo dela para encontrar um objeto dourado. Então passe por cima dele para chegar ao nível extra, em que você correrá em Hong Kong com um Dakar Car.

Moscow 1

Escolha o All Red Team (AHMED). Se chegar em primeiro, você irá para Moscow 2. Mantenha o mesmo time e comece o segundo nível (vai estar chovendo). Corra até quase o fim da pista e, ao encontrar um Big Jump, dê um salto enquanto se move para a esquerda. Se errar, dê a volta e tente de novo. Você terá de saltar sobre o guard-rail. Feito isso, haverá um prédio cheio de janelas, com uma pista em cada lado. Vá para a que está à esquerda e atropele o objeto dourado.

Moscow 2

Está atrás da barra de metal vertical próxima à rampa (use a rampa para passar por cima da barra).

Scotland 3

Comece a corrida com qualquer time. Antes de entrar na floresta, suba as pedras no lado direito. Então entre e siga até encontrar a curva com uma rede preta e branca. O objeto dourado está atrás da rede: atropele-o para destravar o nível extra, em que você correrá em Scotland com um Dune Buggy.

Switzerland 1

Pegue o All Red Team (AHMED) e corra até passar pelos dois túneis. Depois do segundo, você verá uma série de cabanas e pessoas à esquerda. Se estiver rápido o bastante, você conseguirá saltar sobre a guia da estrada. O objeto dourado está atrás das cabanas.

Continuar correndo depois da linha de chegada

Esse truque é especial para corridas com dois jogadores. Depois que um deles cruzar a linha, o outro deverá virar o carro para que o jogo envie a mensagem "Turn Around". O jogador que ainda não cruzou a linha terá de fazer todo o caminho de volta até a chegada, ainda que a mensagem continue aparecendo. Depois ele deverá empurrar o adversário para trás da linha, mas o vencedor não poderá deixar, a menos que queira emperrar o carro.

Destravar Scotland

No menu principal, deixe Course Scotland selecionado e comece a apertar e soltar rapidamente o botão R1 no ritmo da música *Scotland the Brave* (se você não conhece a música, será possível ouvi-la ao passar debaixo da bandeira na pista Scotland). Fique dirigindo para frente e para trás para que a música se repita. ***Obs:*** *é mais fácil destravar esse nível sem apelar para a dica.*

Destravar Hong Kong

A dica para destravar todas as pistas em Hong Kong também é muito difícil. No menu principal, aperte rapidamente o botão R1 no ritmo da flauta que toca quando você passa na frente do Monastério Shaolin. Como a música é muito baixa, será preciso deixar o volume da TV lá em cima. Boa sorte!

Destravar Moscow

Esse truque é um pouco mais fácil. Selecione o Course Moscow no menu principal e aperte R1 no ritmo de *Jingle Bells, Jingle Bells, Jingle All the Way*. Tente essa dica antes das outras.

Destravar Switzerland

Selecione o Course Switzerland e use R1 para acompanhar o ritmo de *The Sound of Music*.

Destravar Easter Island

Selecione o Course Easter e aperte R1 no ritmo da canção *Feliz Aniversário*, na parte "Parabéns pra você, parabéns pra você".

Destravar Egypt

Selecione o Course Egypt e use R1 para acompanhar o ritmo da canção *Always Look on the Sunny Side of Life*, que toca no filme *A Vida de Brian*.

SYPHON FILTER 2

Movies do jogo

Pause o jogo, selecione Briefing e segure → + L1 + R2 + ○ + X. Se fizer corretamente, você ouvirá um som de confirmação. Então entre na tela de opções e selecione Cheats. Você poderá abrir os movies conforme avançar no jogo. ***Obs:*** *quatro filmes adicionais ficarão disponíveis depois que você terminar o nível Hard.*

Modo Hard

Para destravar dois filmes adicionais que não estavam disponíveis na primeira

partida, será preciso jogar no modo Hard. Aperte ↑ + Select + L1 + R2 + □ + ○ + X ao mesmo tempo. ***Obs:*** *terminando certos níveis no modo Hard, você destravará alguns movies bônus.*

Seleção de level

Pause o jogo, selecione a opção Map e segure → + L2 + R2 + ○ + □ + X. Então entre na tela de Options e escolha Cheats.

Segredos e recompensas das missões

Missão 1

Colorado Rockies: quando encontrar a caixa H11 na caverna próxima à queda d'água, você destravará a arena Colorado Rockies.

Missão 3

Colorado Interstate 70: quando pegar os Binoculars na caixa que está na sala de trás do primeiro túnel, você destravará a arena Caves.

Missão 8

C-130 Wreck Site: para destravar a arena Jungle, mate Archer com um tiro quando ele estiver subindo no helicóptero. Se terminar essa missão em menos de três minutos, você destravará personagens de *Syphon Filter 1* para o modo de dois jogadores.

Missão 9

Pharcom Expo Center: quando encontrar o Girly Mag no armário, você destravará a arena Pharcom Incubator Lab.

Missão 11

Moscow Club 32: se você matar os três guarda-costas na pista de dança no começo, antes de eles lançarem as granadas, a arena Disco Basement será destravada.

Missão 12

Moscow Streets: pegue a PK-102 de um dos carros brancos que tentam atropelar você para destravar a arena Rhoemer's Bunker.

Missão 13

Volkov Park: pegue o primeiro carro antes que ele vá pelos ares, e você encontrará uma Biz-2. Isso abrirá a arena Surreal.

Missão 15

Aljir Prison (Break-in): passe por todo o level sem o Crossbow para destravar a arena Aljir Prison.

Missão 18

Agency Bio-Lab (Escape): quando você entrar no Operating Room, a arena Agency Computer Lab será destravada. Para chegar até lá, entre no duto de ventilação por onde você saiu no fim da missão anterior. ***Obs:*** *não é aquele que leva ao corredor.*

Missão 19

New York Slums: encontre a Dirty Laundry na máquina de lavar roupas do prédio em chamas. Isso destravará a arena D.C. City Park.

Missão 20

Slums District: chegando ao topo da escada no estacionamento, você encontrará uma caixa com um M-79 dentro. Isso destravará os personagens de *Syphon Filter 2* para o modo de dois jogadores. ***Obs:*** *para ver os vídeos, utilize o código de movies do jogo.*

Vídeo bônus 1

Jogue no Hard até o level 6 (United Pacific Train).

Vídeo bônus 2

Jogue no Hard até o level 12 (Industrial District).

Vídeo bônus 3

Jogue no Hard até o level 17 (Agency Bio).

Vídeo bônus 4

Complete o jogo no modo Hard.

Modo Super Agent

Pause o jogo durante a partida, selecione a opção Weaponry e segure Select + L2 + ○ + □ + X (nessa ordem). Um som confirmará se você acertou a seqüência. Então entre na tela de opções e selecione Cheats. ***Obs:*** *o modo Super Agent permite que você elimine com um único tiro os inimigos que têm coletes à prova de balas.*

Pular level

Pause o jogo, selecione Map e segure → + L2 + R2 + ○ + □ + X. Um som confirmará se você digitou o código corretamente. Então entre em Options e escolha Cheats.

PlayStation

Estamos à sua disposição!

Para falar com a Redação:

- Por carta: Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 São Paulo - SP
- Fax: (0xx11) 3815-2169
- E-mail para *psm@novacultural.com.br*
- Fone: (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br*
Internet – *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante:

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominalou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express.

Publicidade:

Para anunciar ligue:
São Paulo: (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Curitiba (PR): (0xx41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*;
Florianópolis (SC): (0xx48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*
Brasília (DF): (0xx61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*
Rio de Janeiro (RJ): (0xx21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*
Rio Grande do Sul (RS): (0xx51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

X2

Códigos Cheat

Digite um dos códigos a seguir na tela de senhas para conseguir o efeito correspondente:

Efeito	Código
Nove vidas	220969
Nove continues	267776
Jatos transparentes	180771
Mostrar o fim do jogo	300167

Senhas dos levels

Nível	Senha
2	713948
3	900277
4	213490
5	866141
6	321904
7	196861
8	040186
9	841003
10	216409

ONI

Evitar danos na queda

Quando você cair de uma área muito elevada, aperte L2 assim que estiver próximo do chão. Você dará um mortal e evitará os danos da queda.

VMX RACING

Guia de manobras

Confira a seguir como executar as manobras de cada corredor:

Roland Becker (Team Fijisaka)

Ele é o melhor corredor, mas seus truques não são tão bons assim.

Body Spin: R1, R1, R1, R1
Tabletop: R2, R2, R2, R2
No Footer: R1, R1, R2, R2
2nd Body Spin: R2, R2, R1, R1
Superman: R1, R2, R1, R2

Rex Emmit (Team Ogatsu)

Ele não é rápido, mas tem manobras bem bacanas.

Body Spin: R1, R1, R1, R1
Body Flip (fora da tela): R2, R2, R2, R2
360 Spin: R1, R1, R2, R2
Bike Stand: R2, R2, R1, R1
Barrel Roll: R1, R2, R1, R2

Cody Cooper (Team Camtek)

Esse cara é rápido e tem um arranque muito bom. Seus truques também são bons.

No Footer: R1, R1, R1, R1
Superman Double Seat Grab: R2, R2, R2, R2
Front Flip: R1, R1, R2, R2
Bike Stand: R2, R2, R1, R1
Tabletop One Hander: R1, R2, R1, R2

Jamie Duncan (Team Tsunami)

Ela é "boazinha" na corrida, mas seus truques são, de longe, os melhores!

Cross-Legged Superman: R1, R1, R1, R1
Back Flip: R2, R2, R2, R2
Misty 360: R1, R1, R2, R2
Tabletop: R2, R2, R1, R1
Bike Stand: R1, R2, R1, R2

Dar uma empinada

Vá para frente e segure ↓ + Gas + Brake.

Acrobacia aleatória

Para fazer um Table Top ou um One Legger no ar, aperte R1 e R2 quando estiver no alto de um salto. O computador decidirá qual manobra realizará.

Os comandos a seguir devem ser executados durante a partida:

Modo Disco

Aperte X, ○, □, X, X, △, △, X, Select.

Mostrar coordenadas

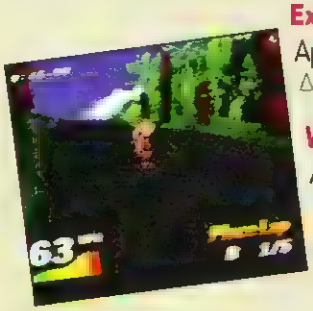
Aperte ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →, →, ↓, Select.

Modo Paint

Aperte △, X, △, □, □, △, ○, X, Select.

Canção Techno-Funk

Aperte ←, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, →, Select.



Exibir movies

Aperte ○, X, □, ○, □, △, △, ○, Select.

Wave Landscape

Aperte ↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

Digitar as senhas

Selecione Game Status no menu Options e aperte L1 + R1 e então X, X.

Atrair inimigos

Digite **UNDER_FIRE** como password.

Minas de atração

Aperte ←, →, ↓ e o botão da metralhadora (ao mesmo tempo) para conseguir uma mina de atração. ***Obs:*** *você precisará de, pelo menos, duas minas para fazer isso.*

Fazer crateras

Aperte ↓, ↓, ↓, ↑ e o botão da metralhadora. ***Obs:*** *você precisará de, pelo menos, cinco tiros de morteiro para fazer isso.*

Pontos de Salvage adicionais

Para obter três vezes mais pontos de Salvage, destrua seus oponentes com a arma especial.

Ação rápida

Digite **QUICK_PLAY** como password.

Mina flutuante

Aperte ←, ←, →, → e o botão da metralhadora. ***Obs:*** *você precisará de, pelo menos, duas minas para fazer isso.*

Canhão com tiro rápido

Aperte ↓, ↑, ↓, ↑ e o botão da metralhadora. ***Obs:*** *você precisará de, pelo menos, três tiros de canhão para fazer isso.*

Carros com rodas grandes

Digite **GO_MONSTER** como password.

Suspensão alta

Digite **JACK_IT_UP** como password.

Câmera lenta

Digite **GO_SLOW_MO** como password.

Aprendendo a voar

Quando conseguir o power-up Hover, segure ↑ e aperte X rapidamente.

Invencibilidade

Digite **ELBICNIVNI** como password.

Carros mais pesados
Digite **GO_RAMMING** como password.

Carros mais rápidos
Digite **MORE_SPEED** como password.

Statistics no máximo
Digite **LLA_DORTOH** como password.

Desligar ícones de Wheel Attachment
Digite **DRIVE_ONLY** como password.

Tiro rápido
Digite **RAPID_FIRE** como password.

Foguetes com tiro rápido
Aperte ↑, ↑, ↑ e o botão da metralhadora. ***Obs:*** *você precisará de, pelo menos, dois foguetes para fazer isso.*

Diminuir a gravidade
Digite **NO_GRAVITY** como password.

Jogo solo (modo Arcade)
Digite **HOME_ALONE** como password.

Turbo
Aperte ↑, ↑, ↑ e o botão da metralhadora. Um míssil grudará em seu carro, fazendo com que você ganhe um turbo por um curto período de tempo.

Obs: *você precisará de, pelo menos, três mísseis teleguiados para fazer isso.*

Supermísseis
Digite **BLAST_FIRE** como password.

Todos os carros
Digite **LLA_KCOLNU** como password.

Destravar Lord Clyde
Complete todos os objetivos do modo Quest com Molo, Nina e Dallas.

Destravar Obake (Uzumi)
Complete todos os objetivos do modo Quest com Lord Clyde.

Destravar Boogie
Complete todos os objetivos do modo Quest com Obake.

Destravar Houston
Complete todos os objetivos do modo Quest com Sheila, John Torque e The Flying All-Star Trio.

Destravar Convoy
Complete todos os objetivos do modo Quest com Houston.

Destravar Dave's Cultsmen
Complete todos os objetivos do modo Quest com Convoy.

Destravar Chassey Blue
Complete todos os objetivos do modo Quest com Agent R. Chase, Garbage Man e Bob O.

Destravar Padre Destino
Complete todos os objetivos do modo Quest com Chassey Blue.

Destravar Dusty Earth
Complete todos os objetivos do modo Quest com Padre Destino.

Usar os mesmos carros no Multiplayer
Digite **MIXES_CARS** como password.

Ver todos os finais
Digite **LONG_MOVIE** como password e clique no personagem cujo final você gostaria de ver.

GRADIUS III E IV

Códigos Cheat
Você precisa derrotar o primeiro chefão para usar os Cheats. Ainda assim, só será possível digitar um código por nível superado. Então, se você conseguiu passar por duas fases sem código algum, poderá usar dois no level seguinte. Ou economize-os para o futuro.

Double Weapon
Pause o jogo e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Laser Weapon
Pause o jogo e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

Modos secretos de Gradius III
Ao chegar no Stage 9, o modo Extra aparecerá, e você será capaz de jogar como Cube Attack. Se for atingido por um tiro de um chefão no Stage 10, você irá para níveis do primeiro Gradius: jogue para sempre ter acesso a eles. Uma vez que tenha terminado o game, você poderá destravar o modo Extra Edit. Complete o jogo nele para destravar mais armas.

Extras de Gradius IV
Termine o jogo para destravar o modo Boss Rush. Se vencer sem dar continues, você abrirá também o recurso Stage Select.

Ataques especiais
Confira a seguir as seqüências dos ataques especiais. O número indica a quantidade de munição que o truque requer, e a letra "M", o botão da metralhadora:

Interceptor Missiles
Halo Decoy (2): ↑, ↑, ↓, M
Afterburner (2): ↑, ↑, ↑, M
Rain Missiles (2-4): ↑, ↑, →, M

Bull's Eye Rockets:
Road Runner (2): ↑, ↓, ↓, M
Stampede (2-5): ↑, ↓, ↑, M

Sky Hammer Mortar
Turtle Turnover (2): ↓, ↓, ↓, M
Crater Maker (2-5): ↓, ↓, ↑, M

Brusier Cannon
Cow Puncher (2): ↑, ↓, ↑, M
Buckshot (2-6): ↓, ↑, ↑, M

Roadkill Mines
Bear Hug (2): ←, →, ↓, M
Cactus Patch (2-6): ←, →, ↑, M
Floating Mine (2): ←, →, →, M

CHICKEN RUN

(versão 3.2)

Todos os pedaços do mapa	50001001 0000 300AA1F0 0001
Todos os filmes	50000B01 0000 300AA178 0001
Todas as fotos	50000A01 0000 300AA183 0001
Todos os levels	50000D01 0000 300AA18D 0001
Todas as medalhas	50000701 0000 300AA19A 0003
Modificar Slot 1	800AA202 00??
Modificar Slot 2	800AA204 00??
Modificar Slot 3	800AA206 00??
Modificar Slot 4	800AA208 00??
Modificar Slot 5	800AA20A 00??
Modificar Slot 6	800AA20C 00??

Códigos para destravamento de filmes

Act 1 Intro	300AA178 0001
Act 1 Boss Intro	300AA179 0001
Act 1 Boss Failure	300AA17A 0001
Act 1 Complete	300AA17B 0001
Act 2 Intro	300AA17C 0001
Act 2 Boss Intro	300AA17D 0001
Act 2 Complete	300AA17E 0001
Act 3 Intro	300AA17F 0001
Act 3 Boss Intro	300AA180 0001
Act 3 Complete	300AA181 0001
Bonus Ending	300AA182 0001

Códigos para destravamento de fases

Begin Act 1	300AA18D 0001
Dog Chase	300AA18E 0001
Begin Act 2	300AA18F 0001
Weight Expectations	300AA190 0001
Fowl Shot	300AA191 0001
Spring Chicken	300AA192 0001
Pie Machine	300AA193 0001
Begin Act 3	300AA194 0001
The Bunty Eggs-Press	300AA195 0001
Poultry in Motion	300AA196 0001
Hen at Work	300AA197 0001
Chicken Wings	300AA198 0001
The Crate	300AA199 0001

Modificador de medalhas

Weight Expectations	300AA19A 00??
Spring Chicken	300AA19B 00??
Fowl Shot	300AA19C 00??
Hen at Work	300AA19D 00??
Poultry in Motion	300AA19E 00??
Chicken Wings	300AA19F 00??
The Bunty Eggs-Press	300AA1A0 00??
Sprouts infinitos	300AA1D0 0032

Números que devem substituir ?? para modificar os Slots:

01 - Old Butter Knife	0F - Broken Ladder
02 - Broken Shears	10 - Bone
03 - Wire Cutters	11 - Eggs
04 - Poles	12 - Gears
05 - Gloves	13 - Tools
06 - Boots	14 - Wood
07 - Night Dress	15 - Oil Can
08 - Rusty Spoon	16 - Tractor Engine
09 - Cooking Weights	17 - Drive Chain
0A - Matches	18 - Poles
0B - Fireworks	19 - Yarn
0C - Tennis Racket	1A - Binoculars
0D - Pram Chassis	1B - Laundry
0E - Strong Cord	1C - Gnome

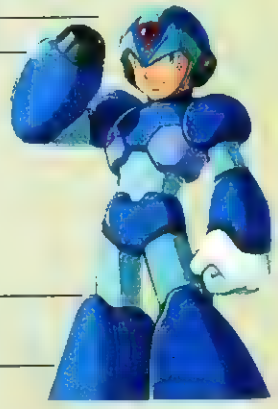
Números que devem substituir ?? nos códigos modificadores de medalhas:

01 - Bronze 02 - Silver 03 - Gold

MEGA MAN X5 (AMERICANO)

(versão 3.2)

Energia infinita	8009A0FC 2020
Ultra Buster Shot	8009A13C FFFF
C-Shot infinito	8009A14A 0121
Vidas infinitas	300D1C45 0004
Todas as armas	3009A169 00FF
Andar sobre os espinhos	D0074634 72E8 80074634 5F90 D0038B9C 0012 80038B9E 1000 D0038BF0 0018 80038BF2 1000
C-Shot/Dark Hold infinito (Zero)	8009A14A 0120
Dark Hold/CFlasher infinito (Zero)	8009A14C 0120
Goo Shaver/Twin Dream infinito (Zero)	8009A14E 0120
Ground Fire infinito	8009A150 0120
Tri-Thunder infinito	8009A152 0120
F-Laser infinito	8009A154 0120
Spike Ball infinito	8009A156 0120
Wing Spiral infinito	8009A158 0120
Todas as armas com munição infinita	D003F82C 1823 8003F832 2400
Tempo infinito de colisão	800D1CAE 0040
Ativar X-Buster	300D4F56 0001
Ativar Wing Spiral	300D4F57 0001
Ativar C-Shot	300D4F58 0001
Ativar Spike Ball	300D4F59 0001
Ativar Tri-Thunder	300D4F5A 0001
Ativar Dark Hold	300D4F5B 0001



Ativar F-Laser	300D4F5C 0001
Ativar Ground Fire	300D4F5D 0001
Ativar Goo Shaver	300D4F5E 0001
Ativar Giga Attack	300D4F5F 0001
Ativar Restore Life Gauge	300D4F60 0001
Ativar Life Gauge	300D4F61 0001
Ativar Restore Weapon Energy Gauge	300D4F62 0001
Ativar Exit A Level	300D4F63 0001
Ativar Change Button Configuration	300D4F64 0001
Ativar Return To The Game	300D4F65 0001
Ativar Change Screen Configuration	300D4F66 0001
Ativar EX	300D4F67 0001

DRAGON BALL GT FINAL BOUT (AMERICANO)

(versão 3.2)

Energia infinita P1	80072840 0180
Energia infinita P2	800728BC 0180
KI infinito P1	80073270 0000
KI infinito P2	80073272 0000
Ativar todos os blocos	8003BC7C 0107
Habilitar todos os personagens	
8003BCC4 FFFF	8003BCC6 FFFF
D005686C 0180	8003BCA4 0011
D005686C 0180	8003BCA6 0011
Aumentar o level rapidamente	
8003B860 0001	8003B864 0400
Modificador de personagem P1	8003BCA4 00??
Level máximo P1	8003BC84 03E7

Números que devem substituir ?? no código modificador de personagens:

00 - Goku	09 - Freeza
01 - Pan	0A - Piccolo
02 - Little Goku	0B - Super Goku
03 - Trunks	0C - Super Saiyan Trunks
04 - Super Vegeta	0D - Super Vegetto
05 - Super Saiyan Goku	0E - Super Saiyan 4 Goku
06 - Gohan	0F - Super Little Goku
07 - Cell	10 - Super Trunks
08 - Majin Boo	11 - Super Babi

DRAGON BALL GT FINAL BOUT (JAPONÊS)

(versão 3.2)

Energia infinita P1	80072350 0188
Sem energia P1	80072350 0000
Energia infinita P2	800723CC 0188
Sem energia P2	800723CC 0000
KI infinito P1	80072352 00C4
Sem KI P1	80072352 0000
KI infinito P2	800723CE 00C4
Sem KI P2	800723CE 0000
Ter sete personagens secretos	8003BB24 FFFF
	8003BB26 FFFF
Usar personagem secreto	8003BB04 0011
BP máximo	8003BAF4 FFFF

CRASH TEAM RACING

(versão 3.2)

Completar o modo Adventure
50000A02 0000 8008FBA2 FFFF

Habilitar tudo
50000302 0000 8008E6EC FFFF

Tempo sempre em 0:00:00	80035012 2400
Ativador de manhas 1	80096B28 ????
Ativador de manhas 2	80096B2A ????

Congelar o tempo e prevenir o uso de power-ups dos chefes
80098830 0000

Todos os prêmios
8008FBA4 FFFF
8008FBA6 FFFF
8008FBA8 FFFF
8008FBAA FFFF
8008FBAC FFFF
8008FBAE FFFF
8008FBB0 FFFF
8008FBB2 FFFF

Números que devem substituir ???? no ativador de manhas 1:
0200 - Wumpa Fruit no máximo
0400 - Sempre ter a máscara
8000 - Invencibilidade

Números que devem substituir ???? no ativador de manhas 2:
0010 - Ter Super Turbo Pads
0040 - Sempre ter Bombs
0800 - Mostrar Turbo Counter

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.
2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.
3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
4 - Escolha a opção "New Code".
5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.
7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.
8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.
9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Breath of Fire IV, o segundo RPG mais votado no site, vai estar detonado na próxima *PSM*. Não perca!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 10

The Legend of Dragoon, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, The Road to El Dorado, Harvest Moon: Back to Nature, The Lion King: Simba's Mighty Adventure, Maths and English with Rayman (**PlayStation**), Zone of the Enders, Winback (**P.Station 2**)

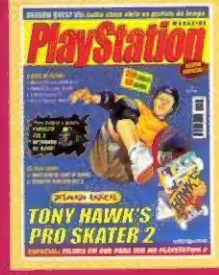
PSM 9

Mega Man X5, Driver 2, Batman Beyond: Return of the Joker, Evil Dead, Blade, 007 Racing, Woody Woodpecker Racing, Looney Tunes Racing, ISSS 2000, Ready 2 Rumble 2, Galaga: Destination Earth (**PlayStation**), Ever Grace, Dark Cloud (**P.Station 2**)

PSM 8

Digimon World 2, Alien Resurrection, Tomb Raider Chronicles, Driver 2, 007 The World is Not Enough, Cool Boarders 2001, Spyro: Year of the Dragon (**PlayStation**). TimeSplitters, Gran Turismo 3, Knockout Kings 2001, Age of Empires 2, Ferrari 360 Challenge (**P.Station 2**)

PSM 7



Tony Hawk's Pro Skater 2, Parasite Eve 2, ESPN MLS Game Night, Winning Eleven 2000 U-23, Libero Grande 2, Dragon Quest VII, Monster Rancher Battle Card Episode II, Duke Nukem: Land of the Babes (**PlayStation**), World Soccer 2000 (**P.Station 2**)

PSM 6

Spider-Man, Wild Arms 2, Dino Crisis 2, Digimon World 2, Star Trek Invasion, All Star Tennis 2000, Sydney 2000, Dinosaur, Rayman 2, Iron Soldier III, Wacky Races, Tales of Eternia (**PlayStation**), Onimusha: Warlords, Kessen II, Klonoa 2, Seven (**P.Station 2**)

PSM 5

Digimon World, Vagrant Story, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, Spider-Man, Dance Dance Revolution 3rd Mix, In Cold Blood, Threads of Fate (**PlayStation**), Fifa Soccer World Championship (**P.Station 2**)

DETONADOS

PSM 10 - Tenchu 2 e The Legend of Dragoon (1ª parte)
PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2° CD)
PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1° CD)
PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
PSM 2 - Fear Effect e Grandia
PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano
Especial 18 - Dino Crisis e Metal Gear Solid Integral
Especial 17 - Xenogears e Breath of Fire III
Especial 15 - Syphon Filter e Parasite Eve

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

PlayStation

ANO 2 - N° 11 - MARÇO DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO
Editora Assistente: Adriana Lopes

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Contato: Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Supervisão Gráfica: Odete Garcia
Coordenação: Carlos Adriano Vianini

Diretor-Superintendente
Francesco Civita

Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

GREY

Vestibular 2001. Pra quem ainda não é bom de chute.

Tudo o que você precisa para arrasar na prova está aqui. São 35 fascículos, elaborados pelos melhores professores, com toda a matéria que cai no vestibular. Com o número 1 você leva grátis o Manual de Técnicas de Redação da Nova Cultural. E mais: você pode fazer consultas na Internet, no site **www.vestibularnovacultural.com.br** e tirar todas as suas dúvidas. Vestibular 2001 Nova Cultural. Agora o chute vai ser de craque!

NOVA CULTURAL

Já nas bancas por apenas R$ 5,50

É como uma montanha russa que dura a semana inteira.
ACTION MAN
WG PROPAGANDA
A Nova Action Man
Xyber Nine
Diabolik
Power Rangers
Fantomette
Super Pig
Nascar Racers
TM & © 2001 Fox Kids and related logos are exclusive property of Fox. All Rights Reserved.
BLOCO de AVENTURA na FOXKIDS
Segunda à sexta: 15:30/17:30/21:30/00:00 hs.
Sábados e domingos: 14:30/17:30 hs.
FOX KIDS
NOSSAS MELHORES SÉRIES DE AVENTURAS REUNIDAS EM UM BLOCO IMPERDÍVEL!
foxkids.com.br